



Departamento de Postgrados

Maestría en Intervención y Educación Inicial

“ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS QUE UTILIZAN LAS DOCENTES PARA POTENCIAR EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS DE LOS CENTROS PRIVADOS DEL AREA URBANA DEL CANTON CUENCA”

Trabajo de graduación para la obtención del título de Magíster en Intervención y Educación Inicial

Autora: Jhoana Cabrera Guillen

Coautora: Liliana Arciniegas

Cuenca – Ecuador

2014

DEDICATORIA

La presente investigación está dedicada a mis dos princesas Valentina y Emilia quienes son la razón por la que me levanto cada día y por quienes trato de ser una buena mamá, a pesar de que no puedo estar con ellas todo el tiempo que quisiera. Ellas son las personitas que se han robado mi corazón y mis pensamientos desde el día que sentí a cada una dentro de mí. Gracias por existir mis hijitas, las amo. Y también al ángel que me cuida desde del cielo a mi padre querido Guillermo.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer primeramente a Dios y luego a todas las personas que hicieron posible que pueda desarrollar esta investigación de manera especial a mi madre y a mis hermanos por el apoyo brindado, a mi directora de tesis Mgst. Liliana Arciniegas por haber dirigido con profesionalismo y rigurosidad mi investigación, a los Centros de Desarrollo Infantil donde realicé la investigación. Y por supuesto, a mis compañeras de maestría por estar siempre alentándome y dándome sus buenas energías. Gracias a todos.

Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO	3
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN	7
CAPITULO 1: MATERIALES Y MÉTODOS.....	11
1.1. Tipo de investigación	11
1.2. Población y muestra.....	11
1.3 Instrumentos	11
1.4 Criterios de inclusión.....	11
1.5 Procedimiento estadístico.....	12
2. Capítulo 2: Análisis de Resultados	13
1.1 Correlación de edad y años de experiencia de los docentes	13
2.2. Nivel académico alcanzado de los docentes	14
2.3. Resultados de acuerdo a la edad	15
2.3.1. Resultados de la Encuesta aplicada a docentes de acuerdo a la edad de los docentes 15	
2.3.2. Resultados de la Observación de acuerdo a la edad de las docentes.....	19
2.4. Resultados de acuerdo al título académico.....	23
2.4.1. Resultados de la encuesta de acuerdo al título de las docentes.....	23
2.4.2. Resultados de la Observación de acuerdo al título de las docentes	27
CAPÍTULO 3: DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	31
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES	35

RESUMEN

El presente trabajo denominado “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 privados del área urbana del cantón Cuenca” tuvo como objetivo general: analizar las actividades lúdicas que utilizan las docentes para potenciar el desarrollo integral de los niños de 3 y 4 años de los centros privados del área urbana del cantón Cuenca. La metodología aplicada fue de carácter descriptivo y se fundamentó en el análisis cualitativo. A su vez, se aplicó una encuesta estructurada para determinar datos sociodemográficos y el nivel de conocimiento de las maestras con respecto a las actividades lúdicas en el salón de clase, así como una ficha de observación para comprobar y recopilar datos, la muestra la constituyeron 40 maestras. Como principal resultado (o conclusión) se evidenció que las maestras que tienen un mayor conocimiento sobre las actividades lúdicas son las que se encuentran en la edad de 30-40 años y las que poseen un título académico relacionado con la educación, los juegos más utilizados por ellas son los motores, de construcción y de roles respectivamente, la manera más común de aplicar el juego es a través del juego por rincones.

ABSTRACT

This paper Entitled "Analysis of the recreational activities used by teachers to enhance the comprehensive development of 3 and 4 years old children of private schools in the urban area of Cuenca Canton" had as its general objective to analyze the ludic activities teachers use to boost the holistic development of 3 and 4 years old children who attend private schools in the urban area of Canton Cuenca. The methodology applied was based on descriptive and qualitative analysis. In turn, a structured survey to determine socio-demographic data and the level of knowledge of the teachers with regard to recreational activities in the classroom, as well as an observation sheet to check and collect data were applied. The sample comprised 40 teachers. The main result (or conclusion) showed that teachers who have more knowledge about ludic activities are found within the 30-40 age range; and those with an academic degree related to education used more motor, construction and role playing games respectively, being the children's corners approach the most common way to apply games.




Translated by,
Lic. Lourdes Crespo

INTRODUCCIÓN

El presente estudio tiene como propósito, en base a la aplicación de una encuesta estructurada y una ficha de observación a la práctica docente, el analizar las actividades lúdicas que son empleadas por las docentes de educación inicial del área urbana del cantón Cuenca y que sirven para potenciar el desarrollo integral de los niños de 3 a 4 años; en tal sentido, se constituye en un estudio pionero en la provincia del Azuay con respecto al conocimiento de las prácticas pedagógicas tendientes a la ejecución de actividades lúdicas en la educación inicial. No obstante, el conocimiento de esta realidad educativa se limita únicamente a los centros infantiles del sector urbano, por lo que queda para futuras investigaciones la aproximación a lo que ocurre en los centros de desarrollo infantil del área rural y pública, información que daría una visión completa de un aspecto muy importante para la realidad educativa de la región y del país.

A su vez, con este estudio se busca dar solución al problema que guía toda la investigación y que planteado en forma de pregunta señalaba: ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo integral de los niños de 3 a 4 años de los Centros de Educación Inicial?

Por otra parte, son varias las preguntas de investigación que guían el presente estudio: ¿Cuánto conocen las docentes sobre el juego como factor que favorece al desarrollo madurativo de los niños?, ¿Cuáles son las actividades lúdicas utilizadas por las docentes con los niños de 3 y 4 años?, ¿Cómo se aplica el juego en el salón de clases y en otros espacios?, y ¿Cómo incorporan las docentes el juego en su planificación? Con el fin de dar respuesta a cada una de estas preguntas se ha establecido una serie de objetivos específicos, los mismos que se detallan a continuación: Determinar el nivel de conocimiento y la importancia que las docentes dan al juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 y 4 años; establecer cuáles son las actividades lúdicas utilizadas por las docentes con los niños de 3 y 4 años; identificar los mecanismos que emplean las docentes para aplicar el juego en el salón de clases y en otros espacios; y finalmente, determinar el modo en que las docentes incorporan el juego en su planificación.

Con respecto a la fundamentación teórica de la presente investigación, es necesario partir señalando que en los últimos años existen varios estudios sobre la incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial. Algunos, como el estudio realizado en Córdoba, España (Romera, Ortega, & Monks, 2008) han evidenciado una cierta influencia de las actividades lúdicas en la calidad de las relaciones interpersonales de los infantes. Otros estudios desarrollados en la ciudad de Quito, en instituciones de educación inicial de carácter privado parecen confirmar esta relación entre actividad lúdica y socialización (Taipe Caiza, 2013). A su vez, otras investigaciones (Romera, y otros, 2007), realizadas en escuelas públicas y privadas de Saó José de Rio Preto, han arrojado resultados donde se señala que las docentes poseen un conocimiento actualizado con respecto a la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de sus estudiantes, aunque en la práctica la ejecución de tales actividades lúdicas depende de cada profesora.

Sobre los variados beneficios del juego y con respecto a los aprendizajes que de éste se pueden derivar, Condemarin y Milicic (1998) señalan:

A través del juego el niño aprende a conocer y dominar las partes del cuerpo y sus funciones, a orientarse en el espacio y el tiempo, a amar el arte y la naturaleza, a manipular y desempeñar los papeles para las futuras etapas de su vida, a elaborar sus fantasías y sus temores, a sentir emociones, a competir, colaborar con los otros, aliviar sus tensiones, a saber perder y ganar. Estos aprendizajes ocurren a nivel no consciente, y durante el proceso el niño solo experimenta gozo. (pág. 202)

Se evidencia, por lo tanto, la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo de los niños y niñas; sin embargo, ello no debe presionar a las docentes a desarrollar actividades lúdicas como una imposición hacia los niños, pues se podrían obtener resultados contraproducentes. Lo importante es encontrar un equilibrio entre los fines educativos y la libertad manifestada en el acto de jugar. Al respecto de esto último, Delgado (2011), sintetizando las reflexiones de Huizinga (1974) en relación al juego, apunta:

(...) el juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de unos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de la alegría que provoca ser algo diferente de lo que se es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos. Para este autor el juego es una actividad llena de sentido; no solo tiene una función social si no que crea su propia estructura social. (pág. 4)

Lo que se destaca de la cita anterior es la concepción del juego como una acción realizada sin ningún tipo de imposición o directriz, sino por la propia voluntad del niño. En tal sentido, en la presente investigación se considerarán como actividades lúdicas sólo aquellas que son ejecutadas por los niños por el simple placer de divertirse. A su vez, Norbeck (1974), citado por García Llull (2009), coincide con lo anterior, particularmente en la percepción del juego como actividad voluntaria, pero destacando su condición hereditaria. Textualmente señala: “el juego se fundamenta en un estilo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia” (pág. 10). Ferland (2005) coincide en esta perspectiva cuando señala:

Jugar es dedicarse a una actividad para divertirse, para obtener placer. El juego solo tiene fin en sí mismo; el niño juega por jugar. Si en el aprende algo, de alguna manera es accidentalmente, porque no es su fin primero. Sin embargo, se comprende fácilmente que sea fuente de numerosos descubrimientos y le permita diversas formas de realización. (pág. 18)

Sin embargo, la delectación y el placer implicados en el acto de jugar no deben llevar a considerar a esta actividad humana e infantil como algo poco serio, sino que, como bien apunta Goldschmied (1979), citado por Laguía y Vidal (2008), al momento de observar detenidamente a uno o varios niños jugando, se podrá constatar:

(...) la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona; la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo. Y es que en el mundo del niño, juego y trabajo están muy relacionados; no se puede separar una cosa de la otra: cuando un niño juega, trabaja al mismo tiempo. (pág. 15)

En tal sentido, las docentes deben contribuir a que la concentración con que el niño asume el juego no se vea interrumpida por un improvisado e ineficiente diseño de los rincones. Para determinar la idoneidad de los espacios en que se desenvuelven los niños las preguntas que se plantearán en los capítulos subsiguientes serán oportunas.

Se hace importante también referirnos al rol que debería tener el maestro en el juego, con tal fin citamos a Escobar de Murzi (2004):

El maestro-mediador debe promover su desarrollo, no detenerlo ni entorpecerlo, para lo cual, propone, pero no impone; exige pero no satura, es firme pero no agresivo; está presente cuando el niño lo necesita y se aleja cuando su presencia lo inhibe.

Es decir, la presencia del docente en el desarrollo de las actividades lúdicas en el aula debe ser una cuestión sutil e imperceptible. En tal sentido, aunque el niño está consciente que el docente está presente durante el juego, deberá tener la idea que el control es suyo.

Capacidades potenciadas por el juego

Una de las capacidades más importantes que el juego desarrolla es la personalidad. “El juego permite entrar en relación con uno mismo, con los demás y con los objetos del mundo exterior” (Crossera, 2012, pág. 1).

Por otra parte, las actividades lúdicas mediadas por los/as docentes de educación inicial en el Ecuador, están supeditadas a los objetivos y fines establecidos en el Currículo de Educación Inicial del 2013, documento que recrea una concepción de desarrollo integral en el niño/a, la misma que se detalla en ciertos indicadores que deben ser alcanzados. Se los enlista a continuación:

- Se reconoce como un niño independiente de otra persona, con nombre y con características particulares, y que pertenece a una familia o grupo de referencia.
- Identifica sus principales características y preferencias que le permiten reconocerse como un ser único e irrepetible, contribuyendo al proceso de la construcción de su identidad y generando niveles crecientes de confianza y seguridad en sí mismo.
- Interactúa con empatía y solidaridad con los otros, con su entorno natural y social, practicando normas para la convivencia armónica y respetando la diversidad cultural.
- Reconoce y aplica nociones temporo-espaciales y lógico-matemáticas para solucionar retos cotidianos acordes a su edad.
- Expresa, con un lenguaje comprensible, pensamientos, sentimientos, emociones, acciones y eventos utilizando su lengua materna y el lenguaje propio de su cultura y entorno.
- Disfruta de las diferentes manifestaciones artísticas como medio de expresión de sus emociones, plasmando sus ideas y aprendizajes.

- Demuestra habilidad motriz gruesa y fina en la ejecución coordinada de movimientos y desplazamientos que permiten facilitar la estructuración de su imagen corporal. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2013, pág. 19)

Se entiende que los indicadores anteriormente señalados podrán ser alcanzados si el análisis que se efectúe confirma que las docentes participantes en la investigación están aplicando actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas.

En lo que se refiere al título académico del docente la Ley orgánica de educación en su marco legal suscribe:

Para ingresar a la docencia se reconocerán los títulos de:

- Profesional docente en sus diferentes tipologías y especialidades.
- Psicólogo educativo o infantil.
- Profesional o tecnólogo del área de educación especial.
- Profesional con conocimiento en un área de interés en el sector educativo, de manera preferencial cuando el aspirante tenga un posgrado.
- Profesional de otras disciplinas siempre que estuvieran acompañados de certificados emitidos por instituciones legalmente constituidas que acrediten la respectiva experticia para áreas donde no existe el número suficiente de docentes para cubrir el sistema nacional de educación. (Ministerio de Educación, 2012, pág. 103)

El estudio nos ayudará a definir si los docentes de los centros privados estarían dentro, o no, de los parámetros que exige el Ministerio de Educación del Ecuador.

CAPITULO 1: MATERIALES Y MÉTODOS

1.1. Tipo de investigación

El nivel de investigación es exploratorio, de tipo descriptivo en vista de que no existen estudios preliminares en la ciudad de Cuenca, por lo que este documento prepara el camino de futuros estudios correlacionales y explicativos.

1.2. Población y muestra

Se ha optado por una muestra no probabilística de carácter decisional por las siguientes razones:

- Se toma como referencia al muestreo decisional de Villavicencio (2012) que realizó la misma investigación, dicha muestra fue de 28 docentes de centros educativos públicos para la ciudad de Machala en una población total de 245.972 habitantes (INEC 2010).
- En Cuenca el 59% de centros educativos son fiscales y/o municipales mientras que la educación privada abarca el 41% en una población de 505.585 habitantes (INEC, 2010).
- Los 28 docentes de los centros públicos de Machala equivalen a 58 en la educación pública de Cuenca. A su vez, este número de docentes sería el 59% de la educación en Cuenca correspondiente al sector público. La educación privada estaría conformada por un número de 40 docentes proporcionalmente.

En consecuencia, 40 docentes conforman la muestra no probabilística a ser observada.

1.3 Instrumentos

Los instrumentos utilizados fueron una encuesta estructurada para determinar datos sociodemográficos y el nivel de conocimiento de las maestras con respecto a las actividades lúdicas en el salón de clase, así como una ficha de observación para comprobar y recopilar datos. A diferencia de la aplicación realizada por Villavicencio, quien optó por seleccionar una alternativa por cada pregunta, el presente instrumento dio libertad a las educadoras de que seleccionasen más de una alternativa por pregunta, lo cual permite evaluar los aciertos en su conjunto.

1.4 Criterios de inclusión

Se tomaron en cuenta los siguientes criterios:

- Que los Centros donde las maestras laboren se encuentren ubicados en zonas urbanas del cantón Cuenca.
- Que las maestras trabajen con niños en edades iniciales de 3-4 años.
- Que en cada aula haya un mínimo de 15 niños(as).

1.5 Procedimiento estadístico

Tabulados los instrumentos Encuesta y Observación, se procedió a realizar cruces de variables mediante tablas de contingencia. Para seleccionar aquellos cruces de variables más importantes primero se determinó si las variables independientes de edad y años de experiencia estaban correlacionadas, al estarlo se seleccionó a la edad como un indicador homogéneo para las dos; segundo, se procedió a agrupar los resultados de las encuestas según el número de alternativas seleccionadas para cada ítem (su original se puede ver en el Anexo 1); tercero se seleccionó aquellas variables dependientes de la observación (Véase Anexo 2) que ofrecían una respuesta no homogénea, es decir, que ofrecen motivos de análisis estadísticos de las diferencias de acuerdo a la edad o título académico. Aquellas variables no consideradas son aquellas que más o menos muestran homogeneidad en las respuestas. Es así que se elaboraron tantas tablas de contingencia como se han creído necesarias para diagnosticar la situación del juego en estos centros educativos.

Capítulo 2: Análisis de Resultados

1.1 Correlación de edad y años de experiencia de los docentes

Tabla 1 Experiencia y edad de los docentes

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Años de experiencia	40	1	30	8,31	7,363
Edad	40	20	50	31,55	7,981
N válido (según lista)	40				

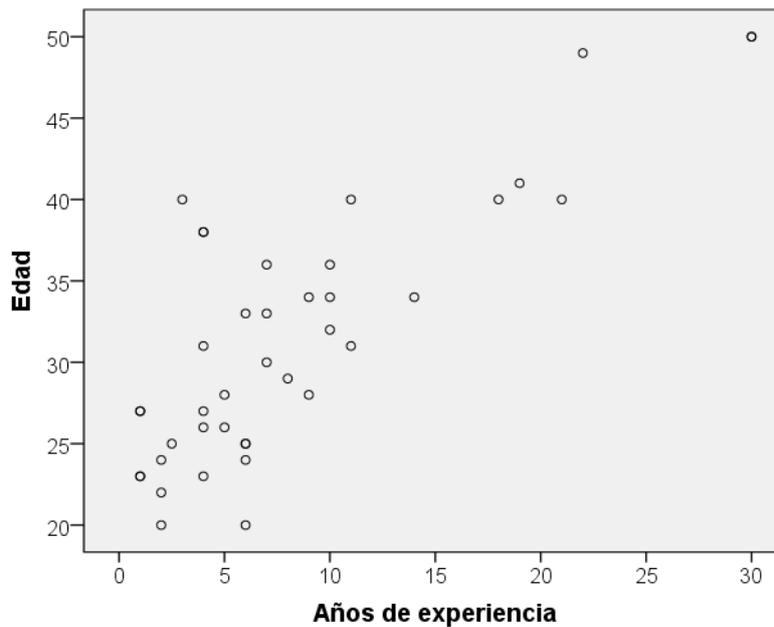
Los años de experiencia de las 40 docentes estudiadas van desde 1 hasta 30 años, con un promedio de 8 años por docente. Por su parte el promedio de la edad de los docentes es de 31 años para cada uno.

Tabla 2 Correlación de la edad con los años de experiencia

		Años de experiencia	Edad
Años de experiencia	Correlación de Pearson	1	,814**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	40	40
Edad	Correlación de Pearson	,814**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	40	40

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Gráfico 1: Correlación de la edad con los años de experiencia



Los resultados muestran una correlación positiva considerable de 0,814 (81,4%), misma que se entiende que a mayor edad de la docente, más años de experiencia o, a menor edad, menos años de experiencia de las docentes.

En consecuencia, los resultados de la edad y los años de experiencia respecto a las variables de estudio serían muy similares u homogéneos. Para abreviar los resultados, conviene entonces cruzar las variables únicamente con la edad o los años de experiencia. La variable que se considera, por lo tanto, es la edad del docente.

2.2. Nivel académico alcanzado de los docentes

Tabla 3 Nivel académico de los docentes

Títulos académicos	Recuento	Porcentaje
Bachiller	3	7,5%
CCEE, afín a la educación inicial	18	45,0%
Estudia CCEE	12	30,0%
Otros	7	17,5%

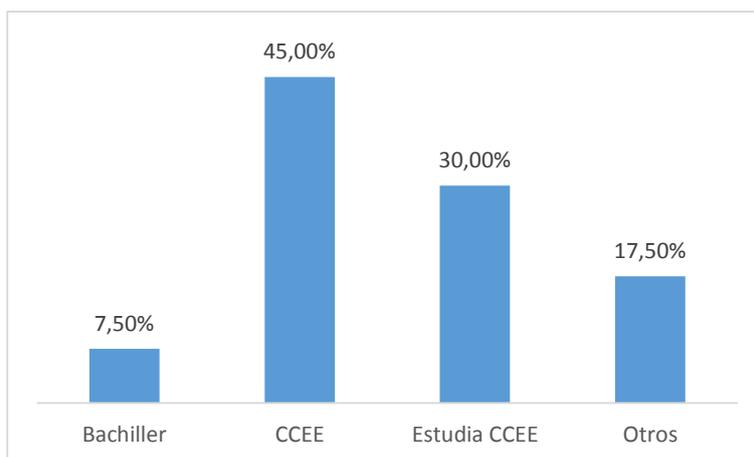


Gráfico 2: Nivel académico de los docentes

Las docentes participantes en su gran mayoría han estudiado (45%) o se encuentran estudiando (30%) carreras afines a las Ciencias de la Educación, particularmente en Educación Inicial. Es importante señalar que existe un 7,5% de educadores que sólo tienen nivel de bachillerado y que también existe un 17,5% de profesionales de otras ramas que no tienen que ver directamente con las ciencias de la educación que se encuentran ejerciendo la labor educativa en Educación inicial.

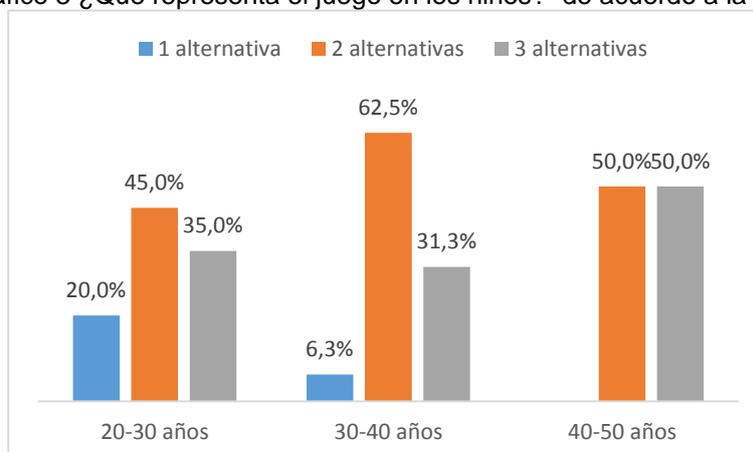
2.3. Resultados de acuerdo a la edad

2.3.1. Resultados de la Encuesta aplicada a docentes de acuerdo a la edad de los docentes

Tabla 4 ¿Qué representa el juego en los niños?

			Edad (agrupado)			Total
			20-30 años	30-40 años	40-50 años	
E Lo que el juego representa (resume n)	1 alternativa	f	4	1	0	5
		%	20,0%	6,2%	0,0%	12,5%
	2 alternativas	f	9	10	2	21
		%	45,0%	62,5%	50,0%	52,5%
	3 alternativas	f	7	5	2	14
		%	35,0%	31,2%	50,0%	35,0%
Total		f	20	16	4	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 3 ¿Que representa el juego en los niños? de acuerdo a la edad

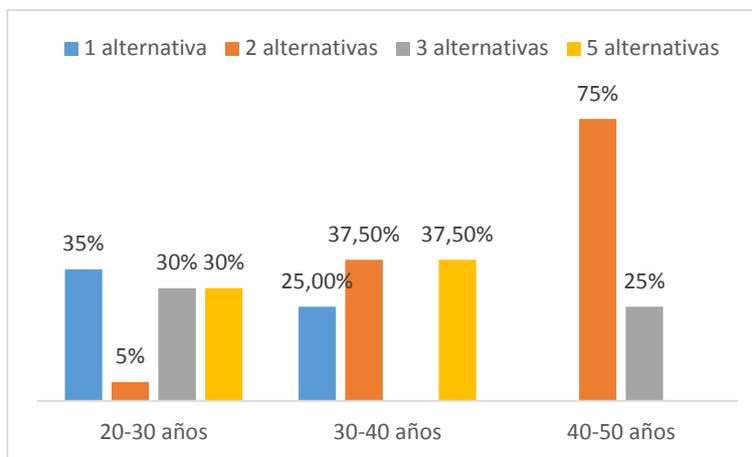


El juego puede representar diversión, medio de aprendizaje, desarrollo de destrezas, adaptación escolar, alegría y desarrollo del lenguaje, aspectos que, a su vez, son importantes en la construcción de un significado íntegro del juego. De este modo, se observa que quienes se encuentran ubicados entre los 20 a los 30 años consideran al juego como algo muy limitado pues sólo el 35% elige 3 alternativas, mientras que aquellos que se encuentran en la edad de 30-40 años se caracterizan por elegir 2 alternativas (62,5%) y quienes están en los 40-50 años alcanzan un 50% en el valor medio que es tres alternativas. La mayoría coincide que se trata de un medio de aprendizaje y la alternativa menos elegida es la de Adaptación Escolar.

Tabla 5 ¿Durante el juego los niños son capaces de desarrollar? de acuerdo a la edad del docente

			Edad (agrupado)			Total
			20-30 años	30-40 años	40-50 años	
E Lo que los niños desarrollan durante el juego (resumen)	1 alternativa	f	7	4	0	11
		%	35,0%	25,0%	0,0%	27,5%
	2 alternativas	f	1	6	3	10
		%	5,0%	37,5%	75,0%	25,0%
	3 alternativas	f	6	0	1	7
		%	30,0%	0,0%	25,0%	17,5%
	5 alternativas	f	6	6	0	12
		%	30,0%	37,5%	0,0%	30,0%
	Total	f	20	16	4	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 4 ¿Durante el juego los niños son capaces de desarrollar? de acuerdo a la edad del docente

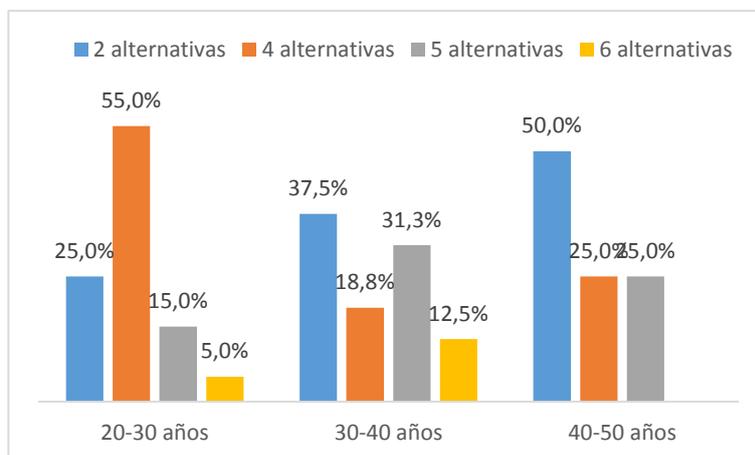


Se les pidió a los docentes que analicen las capacidades que desarrolla el juego en niños, así estuvieron a consideración **las capacidades motoras, mentales, afectivas, de personalidad y sociales**. Evidentemente todas ellas son importantes y en esta ocasión se encontró que los docentes de 20-30 años corresponden al indicador alto eligieron todas las 5 alternativas (30%) y los de 30-40 años también eligieron en un representativo 37,5% a este indicador. Para aquellos docentes cuya edad oscila entre los 40-50 años el indicador más característico es el de dos alternativas. La alternativa menos elegida por las educadores es formar la personalidad de los niños.

Tabla 6 ¿Señale los aspectos que considera para las actividades basadas en el juego? Según la edad del docente

			Edad (agrupado)			Total
			20-30 años	30-40 años	40-50 años	
E Lo que se considera para las actividades basadas en el juego (resumen)	2 alternativas	f	5	6	2	13
		%	25,0%	37,5%	50,0%	32,5%
	4 alternativas	f	11	3	1	15
		%	55,0%	18,8%	25,0%	37,5%
	5 alternativas	f	3	5	1	9
		%	15,0%	31,2%	25,0%	22,5%
	6 alternativas	f	1	2	0	3
		%	5,0%	12,5%	0,0%	7,5%
		f	20	16	4	40
	Total	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 5 ¿Señale los aspectos que considera para las actividades basadas en el juego? Según la edad del docente

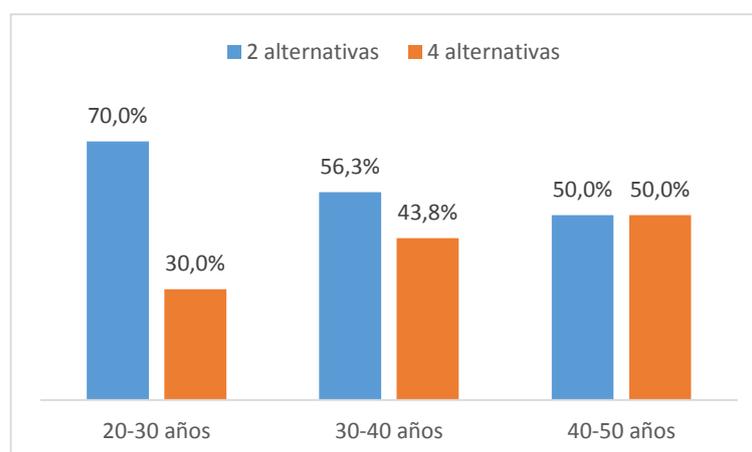


En relación a esta pregunta, a las docentes se les ofreció opciones como: **los compañeros de juego, los espacios adecuados, el tiempo, los materiales, la libertad y estímulos**, todos ellos muy importantes a la hora de hablar del juego, sin embargo, las respuestas fueron diversas para cada edad. El 55% de los docentes de 20-30 años marcaron 4 alternativas indicadores, por su parte los de 30-40 años 2 (37,5%) y 6 (31,3%) alternativas, mientras que la mitad de docentes de la edad de 40-50 años señaló únicamente a dos alternativas Únicamente las docentes comprendidas en la franja etaria de 30-40 años escogieron todas las alternativas presentadas. La alternativa menos elegida fue “tiempo para jugar”, así como “compañeros de juegos”.

Tabla 7 ¿Qué materiales utiliza para jugar con los niños?

			Edad (agrupado)			Total
			20-30 años	30-40 años	40-50 años	
Que materiales utiliza para jugar con los niños (resumen)	2 alternativas	F	14	9	2	25
		%	70,0%	56,2%	50,0%	62,5%
	4 alternativas	F	6	7	2	15
		%	30,0%	43,8%	50,0%	37,5%
Total		F	20	16	4	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 6 ¿Que materiales utiliza para jugar con los niños?



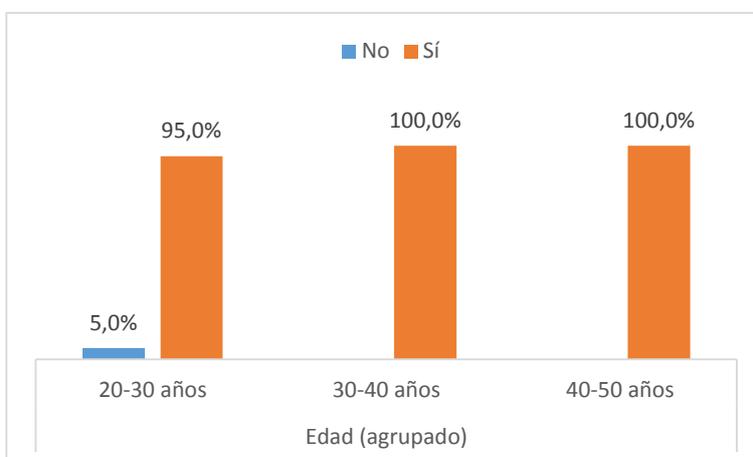
Entre los materiales que se les propuso a las docentes para que eligieran aquellos que los utilizaban, estuvieron: **objetos concretos, reciclaje, construcción, cartas y otros**. Es importante señalar que entre los materiales más utilizados se encuentra los juegos de construcción pues en promedio 9 de cada 10 maestras los utilizan, después se encuentra que los materiales concretos que da un promedio de 6 de cada diez maestros, la mitad de maestros suele utilizar reciclaje mientras que cartas, bingos y otros tienen menos uso por parte de los docentes (Para mayor información véase anexo 1.1.). Los materiales que dicen utilizar las docentes de 20-30 años no pasan de 2 en un 70% y su diferencia (30%) utiliza todos los 4 materiales. Por su parte las docentes de 30-40 años, en un 43,8%, emplean todos los materiales y quienes tienen la edad de 40-50 años manifiestan utilizar en un 50% todas las alternativas.

2.3.2. Resultados de la Observación de acuerdo a la edad de las docentes

Tabla 8 Se dispone de materiales para el juego

			Edad (agrupado)			Total
			20-30 años	30-40 años	40-50 años	
Ob. EM ¿Se dispone de materiales para el juego?	No	f	1	0	0	1
		%	5,0%	0,0%	0,0%	2,5%
	Sí	f	19	16	4	39
		%	95,0%	100,0%	100,0%	97,5%
Total		f	20	16	4	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 7 Se dispone de materiales para el juego

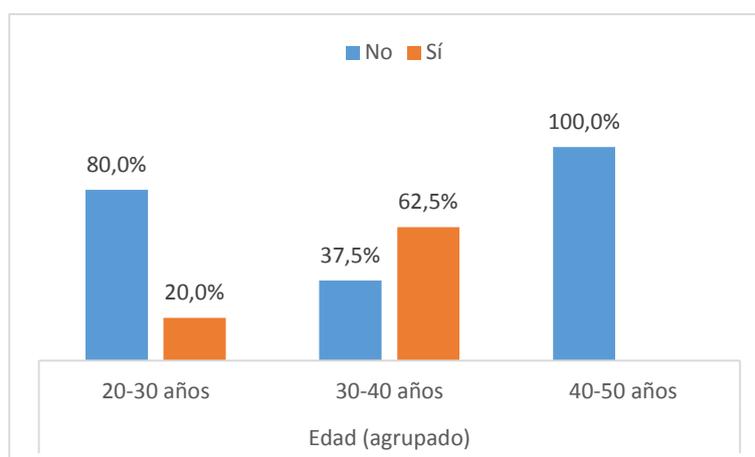


Respecto a la disposición de materiales para el juego en relación a la edad de las docentes no se advierte diferencias significativas pues de las 31 observaciones realizadas apenas a 1 docente se pudo observar que no disponía de materiales para el juego, lo cual se considera un valor disperso por lo que se concluye que el uso de materiales es homogéneo para la edad de los docentes.

Tabla 9 En el juego los maestros evidencian Participación

			Edad (agrupado)			Total
			20-30 años	30-40 años	40-50 años	
Ob. MM En el juego los maestros evidencian Participación	No	F	16	6	4	26
		%	80,0%	37,5%	100,0%	65,0%
	Sí	F	4	10	0	14
		%	20,0%	62,5%	0,0%	35,0%
Total		F	20	16	4	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 8 En el juego los maestros evidencian participación

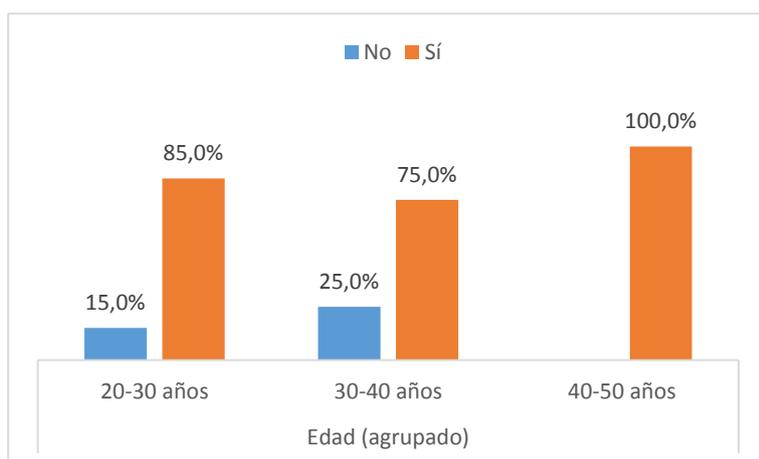


La observación realizada en torno a la participación de las docentes es muy distinta de acuerdo a la edad, así se observa que la mayor participación ocurre con el grupo etario entre los 30-40 años pues lo hacen en un 62,5%, los docentes entre 20-30 años participan un 20%. Sin embargo, quienes han cumplido una edad entre 40-50 años lastimosamente se advierte que no gustan de participar en los juegos de los niños.

Tabla 10 En los niños se evidencia Interés

			Edad (agrupado)			Total
			20-30 años	30-40 años	40-50 años	
Ob. NN Los niños	No	f	3	4	0	7
		%	15,0%	25,0%	0,0%	17,5%
evidencia Interés	Sí	f	17	12	4	33
		%	85,0%	75,0%	100,0%	82,5%
Total		f	20	16	4	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 9 En los niños se evidencia Interés

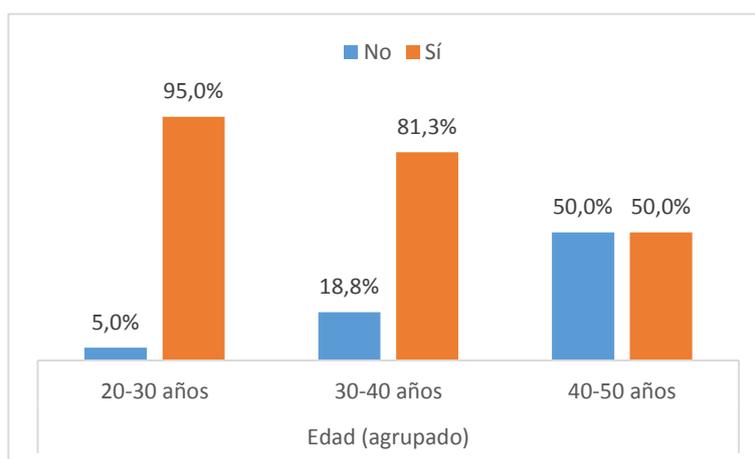


Por su parte la observación realizada a los niños muestra que la mayoría de ellos tiene interés en el juego, apenas se advierte que un 15% para la edad 20-30 años y un 25% para la edad 30-40 años no tienen interés, mientras que los niños cuyas docentes oscilan en una edad de 40-50 años definitivamente muestran un interés por el juego. Es importante señalar que si se relaciona esta información con la tabla anterior, se dispone de un dato muy importante el cual señala que en aquellos casos donde el maestro no participa en el juego involucran mayor interés de parte de sus estudiantes, sin embargo, la muestra en las casillas de esta edad es muy limitada para una conclusión definitiva. También es importante manifestar que se observó que los juegos más utilizados son los juegos motores seguidos de los juegos de construcción (véase anexo 2).

Tabla 11 Planifica actividades basadas en el juego

			Edad (agrupado)			Total
			20-30 años	30-40 años	40-50 años	
Ob. Pl.	No	f	1	3	2	6
Planifica	No	%	5,0%	18,8%	50,0%	15,0%
actividades		f	19	13	2	34
basadas en	Sí	%	95,0%	81,2%	50,0%	85,0%
el juego.	Sí	f	20	16	4	40
Total		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 10 Planifica actividades basadas en el juego



Tras observar la planificación de las docentes se pudo advertir que la mayoría de ellos hasta los 40 años sí incluye al juego como una herramienta pedagógica importante para desarrollar sus clases. Sin embargo, los docentes de entre 40-50 años sólo en un 50% lo incluyen.

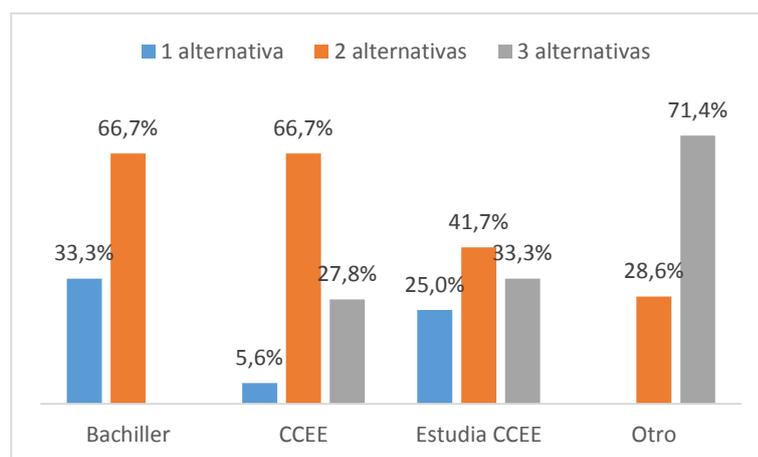
2.4. Resultados de acuerdo al título académico

2.4.1. Resultados de la encuesta de acuerdo al título de las docentes

Tabla 12 ¿Qué representa el juego en los niños?

			Título académico				Total
			Bachiller	CCEE	Estudia CCEE	Otro	
E que representa el juego en los niños (resumen)	1 alternativa	f	1	1	3	0	5
		%	33,3%	5,6%	25,0%	0,0%	12,5%
	2 alternativas	f	2	12	5	2	21
		%	66,7%	66,7%	41,7%	28,6%	52,5%
	3 alternativas	f	0	5	4	5	14
		%	0,0%	27,8%	33,3%	71,4%	35,0%
Total		f	3	18	12	7	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 11 ¿Qué representa el juego en los niños? De acuerdo al título académico

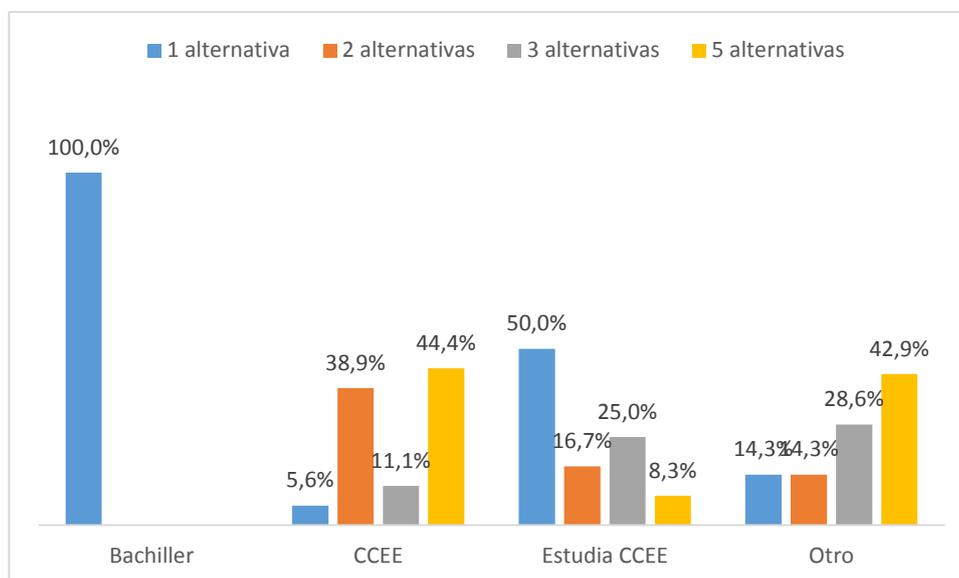


El juego puede representar diversión, medio de **aprendizaje, desarrollo de destrezas, adaptación escolar, alegría y desarrollo del lenguaje**, aspectos que, en su conjunto, son importantes para construir un significado íntegro del juego. Al respecto se observa diferencias entre la titulación de bachiller y las otras, la titulación de bachiller no ofrece más de dos alternativas expuestas, mientras que, aquellos docentes que tienen formación universitaria eligen hasta tres alternativas, curiosamente titulados en otras ramas universitarias, alcanzan 71,4% al respecto.

Tabla 13 Lo que los niños desarrollan durante el juego de acuerdo al título académico

		Título académico				Total	
		Bachiller	CCEE	Estudia CCEE	Otro		
E Lo que los niños desarrollan durante el juego (resumen)	1 alternativa	f	3	1	6	1	11
		%	100,0%	5,6%	50,0%	14,3%	27,5%
	2 alternativas	f	0	7	2	1	10
		%	0,0%	38,9%	16,7%	14,3%	25,0%
	3 alternativas	f	0	2	3	2	7
		%	0,0%	11,1%	25,0%	28,6%	17,5%
	5 alternativas	f	0	8	1	3	12
		%	0,0%	44,4%	8,3%	42,9%	30,0%
Total	f	3	18	12	7	40	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

Gráfico 12 ¿Durante el juego los niños son capaces de desarrollar? de acuerdo al título

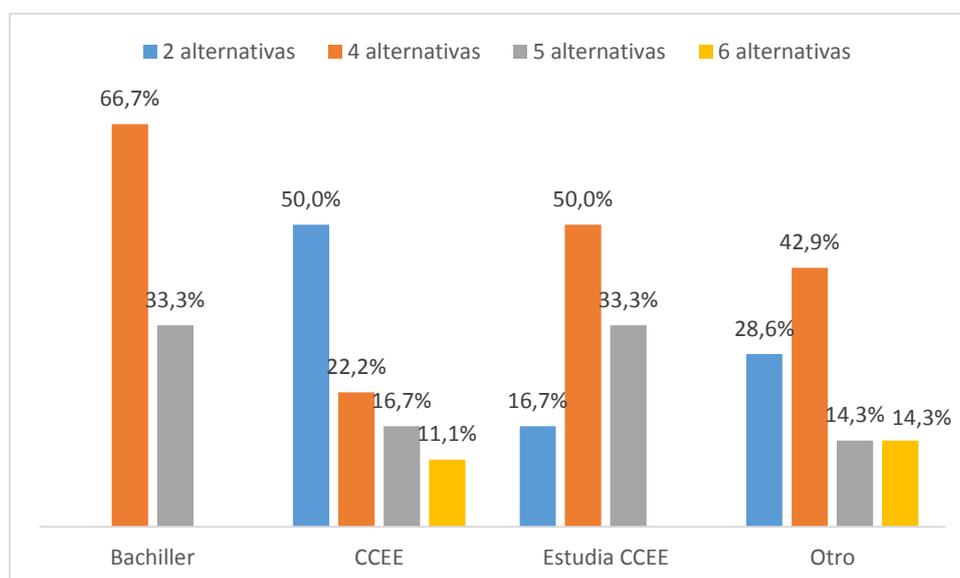


A las docentes se les solicitó marcar todas las capacidades relativas al desarrollo propiciado por el juego, entre las cuales estuvieron: **capacidades motoras, mentales, afectivas, de personalidad y sociales**. Sin embargo, las respuestas fueron diversas en uno y otro caso. Para los bachilleres sólo una de ellas tiene relación con el juego, mientras que para los titulados universitarios en CCEE en un 44,4% y otros en un 42,9%, alcanzan la respuesta correcta de marcar a todas las 5 alternativas.

Tabla 14 ¿Señale los aspectos que considera para las actividades basadas en el juego? Según el título de la docente

			Título académico				Total
			Bachiller	CCEE	Estudia CCEE	Otro	
E Lo que se considera para las actividades basadas en el juego(resumen)	2 alternativas	f	0	9	2	2	13
		%	0,0%	50,0%	16,7%	28,6%	32,5%
	4 alternativas	f	2	4	6	3	15
		%	66,7%	22,2%	50,0%	42,9%	37,5%
	5 alternativas	f	1	3	4	1	9
		%	33,3%	16,7%	33,3%	14,3%	22,5%
	6 alternativas	f	0	2	0	1	3
		%	0,0%	11,1%	0,0%	14,3%	7,5%
Total		f	3	18	12	7	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 13 Señale los aspectos que considera para las actividades basadas en el juego? Según el título de la docente

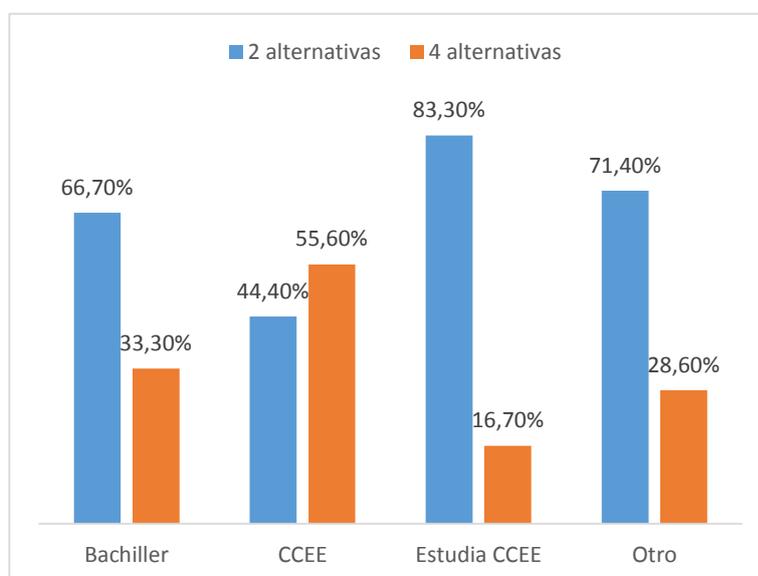


Frente a las seis opciones: **los compañeros de juego, los espacios adecuados, el tiempo necesario, los materiales, la libertad y los estímulos**; todas ellas muy importantes para desarrollar adecuadamente juego, se advierte que se eligen 4 y 5 alternativas mayormente (excluyendo a los estímulos y el juego entre compañeros generalmente). Los únicos que integran a las 6 alternativas completamente son aquellos que se han titulado ya sea en CCEE (11,1%) o en otro (14,3%).

Tabla 15 ¿Qué materiales utiliza para jugar con los niños?

			Título académico				Total
			Bachiller	CCEE	Estudia CCEE	Otro	
E que materiales utiliza para jugar con los niños(resumen)	2 alternativas	F	2	8	10	5	25
		%	66,7%	44,4%	83,3%	71,4%	62,5%
	4 alternativas	F	1	10	2	2	15
		%	33,3%	55,6%	16,7%	28,6%	37,5%
Total		F	3	18	12	7	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 14 que materiales utiliza para jugar con los niños



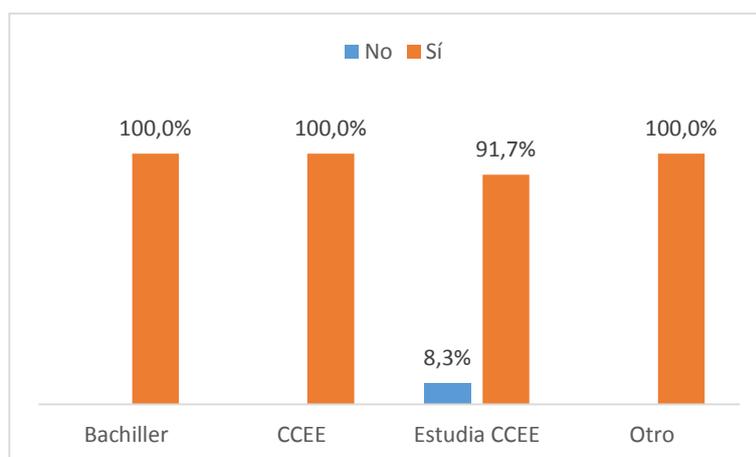
Anteriormente se señaló que la construcción como material didáctico era usada por 9 de cada 10 maestras, a esta le seguían los materiales concretos que daban un promedio de 6 de cada diez maestras, la mitad de maestras utilizaba el reciclaje mientras que cartas, bingos y otros eran los materiales menos utilizados por las docentes (Véase anexo 1.). La relación del uso de estos materiales didácticos con la titulación académica muestra que quienes se han titulado en CCEE son aquellos que en su mayoría 55,6% aciertan en responder a todos los elementos como útiles para desarrollar el juego mientras que las demás titulaciones o procesos de estudio en CCEE se caracterizan por elegir únicamente dos alternativas.

2.4.2. Resultados de la Observación de acuerdo al título de las docentes

Tabla 16 Se dispone de materiales para el juego

			Título académico				Total
			Bachiller	CCEE	Estudia CCEE	Otro	
Ob. EM ¿Se dispone de materiales para el juego?	No	F	0	0	1	0	1
		%	0,0%	0,0%	8,3%	0,0%	2,5%
	Sí	F	3	18	11	7	39
		%	100,0%	100,0%	91,7%	100,0%	97,5%
Total		F	3	18	12	7	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 15 Se dispone de materiales para el juego

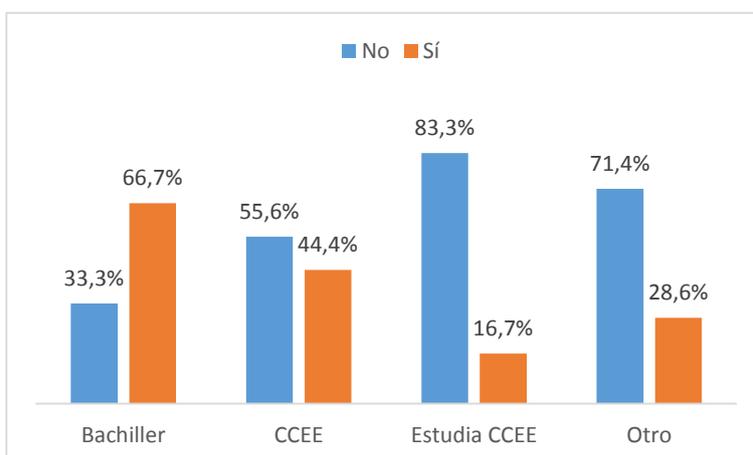


La primera observación realizada gira en torno a la disposición de materiales para el juego, resulta que no hay diferencias significativas de acuerdo a la titulación pues, con excepción de uno, todos los docentes disponen de materiales para desarrollar el juego. La educación inicial prioriza estos elementos, lo cual no necesariamente significa que se los utilice adecuadamente.

Tabla 17 En el juego los maestros evidencian Participación

	Título académico				Total
	Bachiller	CCEE	Estudia CCEE	Otro	
Ob. MM En el juego	1	10	10	5	26
los maestros evidencian Participación	33,3%	55,6%	83,3%	71,4%	65,0%
	2	8	2	2	14
	66,7%	44,4%	16,7%	28,6%	35,0%
Total	3	18	12	7	40
	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 16 En el juego los maestros evidencian Participación

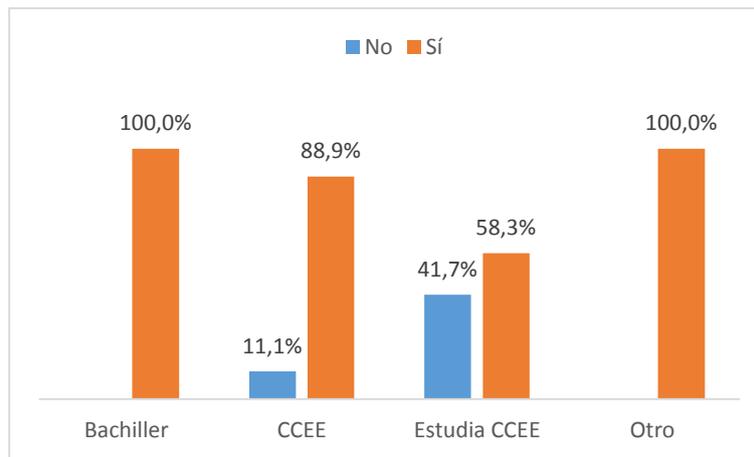


Cuando se les observó a los maestros si participaban o no del juego, se pudo advertir que en el caso de los bachilleres no lo hacían en su mayoría (66,6%), mientras que quienes se habían titulado, particularmente en CCEE, lo hacían en un 44,4%. Resalta el hecho que quienes se encuentran estudiando CCEE no participen en el juego en un representativo 83,3%, seguidos de quienes se han titulado en otras áreas quienes tampoco lo hacen en un 71,4%.

Tabla 18 En los niños se evidencia Interés

			Título académico				Total
			Bachiller	CCEE	Estudia CCEE	Otro	
Ob. NN	No	f	0	2	5	0	7
Los niños		%	0,0%	11,1%	41,7%	0,0%	17,5%
evidencia	Sí	f	3	16	7	7	33
Interés		%	100,0%	88,9%	58,3%	100,0%	82,5%
Total		f	3	18	12	7	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 17 En los niños se evidencia Interés

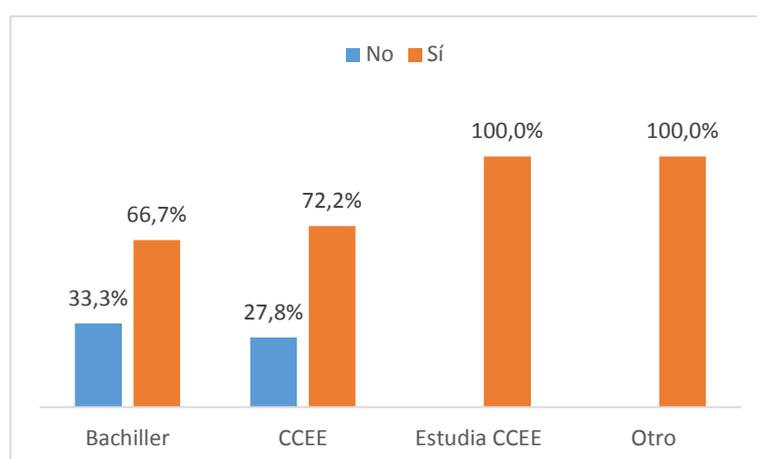


Respecto al interés que le ponen los niños en el juego, se evidencian respuestas que llaman mucho la atención pues en aquellos casos que su formación nada tiene que ver con las CCEE como bachillerato y otros, los niños se muestran completamente interesados por el juego. Parece ser que en aquellos casos en los que los educadores han recibido formación en ciencias de la educación (CCEE: 11,1% y Estudia: 41,7%) tienden a formalizar mucho el juego lo cual lo vuelve tedioso o quizá demasiado exigente por lo que los niños pierden el interés. Recordemos que los juegos más comunes son los juegos motores seguidos de los juegos de construcción (véase anexo 2).

Tabla 19 Planifica actividades basadas en el juego

			Título académico				Total
			Bachiller	CCEE	Estudia CCEE	Otro	
Ob. Pl. Planifica actividades basadas en el juego.	No	f	1	5	0	0	6
		%	33,3%	27,8%	0,0%	0,0%	15,0%
	Sí	f	2	13	12	7	34
		%	66,7%	72,2%	100,0%	100,0%	85,0%
Total		f	3	18	12	7	40
		%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Gráfico 18 Planifica actividades basadas en el juego



La mayoría de docentes sí planifica en sus clases considerando el juego como algo muy importante, sin embargo, en el caso de los bachilleres (33,3%) y de los docentes titulados en CCEE (27,8%) existen bajos porcentajes de docentes que definitivamente no toman en cuenta al juego, así se pudo verificar cuando se observó a las planificaciones.

CAPÍTULO 3: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En base a los resultados presentados en el capítulo anterior se ha determinado que los años de experiencia de las docentes estudiadas van desde 1 hasta 30 años, con un promedio de 8 años por docente, mientras que la edad promedio de las docentes es de 31 años. Al respecto, se evidencia una correlación positiva, según la cual, a mayor edad del docente, más años de experiencia o a su vez, a menor edad, menos años de experiencia. En razón de esto se consideró conveniente optar por cualquiera de las dos variables, escogiéndose a la edad de las docentes como la variable independiente.

En cuanto al título académico la mayoría de docentes 45% están tituladas, mientras que se encuentran estudiando el 30%, el 17,5% tienen un título académico que no se relaciona con la educación y solo un 7,5 % son bachilleres. Estos datos llaman la atención, pudiéndose observar que a pesar de los esfuerzos que las autoridades hacen para controlar a los centros privados a través de evaluaciones rutinarias no se ha logrado depurar el personal para que se cuente únicamente con maestras que tengan un título relacionado con la docencia y que de esta manera se avale el trabajo con niños y niñas en edades iniciales lo que sí pasa en el sistema fiscal donde los títulos reconocidos según la ley orgánica del Ministerio de Educación del Ecuador son: profesional docente en sus diferentes tipologías y especialidades, psicólogo educativo o infantil, profesional o tecnólogo del área de educación especial, profesional con conocimiento en una área de interés en el sector educativo, de manera preferencial cuando el aspirante tenga un posgrado, profesional de otras disciplinas siempre que estuvieran acompañados de certificados emitidos por instituciones legalmente constituidas que acrediten la respectiva experticia para áreas donde no existe el número suficiente de docentes para cubrir el sistema nacional de educación (Ministerio de Educación, 2012, pág. 103).

En relación a las capacidades que desarrollan los niños mediante el juego se evidencia que las maestras entre 30-40 años poseen un mayor conocimiento sobre dicho aspecto, seguidas de las maestras entre 20-30 años y al último, las maestras entre 40-50 años, quienes demuestran un menor conocimiento, esto podría deberse a que las maestras entre los 30-40 años tienen, por un lado, la experiencia y, por otro, muchas han obtenido un título académico, lo que conlleva a que hayan adquirido una concepción más integral de la actividad lúdica y la repercusión en niños y niñas en edades iniciales, concepción que coincidiría con autores como Condemarin y Milicic (1998), citados en la introducción, quienes entienden al juego desde una visión holística, es decir, una actividad que repercute en todas las dimensiones del niño y la niña. De los resultados obtenidos puede colegirse que la edad influye en cierto modo en el conocimiento de las docentes; indicio que parece ser confirmado al momento de observarse que las docentes que están dentro de la franja etárea 40-50 años indicaron, emplean un mayor número de materiales durante la actividad lúdica.

A sí mismo, al momento de solicitarse a las docentes que señalen los aspectos por ellas considerados para las actividades basadas en el juego fueron las de mayor edad quienes escogieron

menos alternativas. Esto da pauta para pensar que las docentes más jóvenes están más actualizadas con respecto a la contextualización de la actividad lúdica que las de mayor edad, lo que podría explicarse en razón del poco tiempo transcurrido desde su formación académica.

Con respecto a la relación edad-participación de las docentes, se pudo observar que a menor edad mayor participación, evidenciándose que la totalidad de docentes en la franja etárea 40-50 años no participa, es decir, no interviene durante la actividad lúdica. Ello podría explicarse en razón del esfuerzo físico que demanda el trabajar con niños y niñas en edades iniciales, lo que lleva a que dichas docentes apliquen otras estrategias, por ejemplo, el despertar en los propios niños su autonomía e independencia al momento de jugar. Existen ciertos indicios de que dicha autonomía se estaría desarrollando en los centros de desarrollo infantil, pues, a su vez, la totalidad de niños y niñas al cuidado de las docentes de mayor edad manifestaron un mayor interés por las actividades lúdicas que aquellos otros al cuidado de docentes de menor edad.

Los resultados evidencian que la mayor preparación académica (titulación en Educación Inicial) tiene relación con un mayor conocimiento en aspectos relacionados a la actividad lúdica. Es así que las docentes con formación académica en educación poseen una visión más integral sobre las destrezas y capacidades que los niños adquieren y desarrollan por medio del juego; a su vez, demuestran un mayor conocimiento sobre los aspectos a considerar al momento de desarrollar la actividad lúdica y con respecto a los materiales didácticos que podrían ser empleados para este fin. Dichos resultados están alineados con aquellos estudios realizados por Sanchidrian y Ruiz (2010) que destacan la importancia de una preparación académica entre las maestras de educación inicial al igual que un trabajo contextualizado y en equipo con los padres, siendo el juego un elemento preponderante. Las maestras que tienen mayor preparación académica presentan niveles altos de participación a la hora del juego con los niños y niñas, situación a la que hay que prestarle atención considerando que los niños demuestran mayor interés cuando sus maestras no intervienen en el juego. Esto nos lleva a pensar que, definitivamente, el juego no puede ser obligado ni presionado y que se debe buscar el equilibrio perfecto para que las docentes intervengan en el juego lo estrictamente posible, a esto se refiere Escobar de Murzi (2004) cuando cita lo siguiente "El maestro-mediador debe promover su desarrollo, no detenerlo ni entorpecerlo, para lo cual, propone, pero no impone; exige pero no satura, es firme pero no agresivo; está presente cuando el niño lo necesita y se aleja cuando su presencia lo inhibe."

Con respecto a la planificación podemos darnos cuenta que la mayor parte de docentes involucran al juego en sus planificaciones, lo que se debe, seguramente, al modelo de planificación que se está manejando en la actualidad en los Centros de desarrollo infantil privados, la cual está sustentada en el Currículo de Educación Inicial 2013.

Un dato interesante que se pudo extraer de las encuestas fue que la alternativa menos escogida por las docentes sobre las capacidades desarrolladas mediante el juego fue la de formar la personalidad de los niños. Tales resultados podrían interpretarse como un indicio de cierto desconocimiento por parte de las docentes con respecto a todas las capacidades que son potenciadas por las actividades

lúdicas. Esto contradice lo señalado por Crossera (2012), quien refería a las posibilidades que el juego conlleva para entablar relaciones con uno mismo, con los demás y con los objetos de la realidad, al mismo que desarrolla la personalidad.

CONCLUSIONES

1. El nivel de conocimiento que tienen las maestras sobre el juego como factor que favorece el desarrollo madurativo de los niños varía según la edad, presentando las maestras entre 30-40 años un nivel óptimo, luego se encuentran las maestras entre 20-30 años y finalmente las maestras de 40-50 años. De igual manera sucede con el conocimiento de las maestras según el título académico. Las maestras con un título relacionado a la educación presentan un nivel óptimo, seguidas por las maestras tituladas en otras ramas, las que estudian carreras afines y finalmente las bachilleres.
2. Las actividades lúdicas utilizadas por las docentes en orden de prioridad son las siguientes: juegos motores, de construcción y de roles.
3. El juego se aplica a través del juego por rincones, la mayor parte de los rincones están fuera del aula, en menor cantidad en el aula y una parte muy pequeña en el patio, encontrándose en la gran mayoría espacios amplios y seguros; los juguetes, por su parte, están ubicados para que los niños dispongan de ellos; la mayor parte de niños y niñas los aprovechan para desarrollar su creatividad.
4. En su totalidad las maestras aplican el juego por rincones por exigencia del Ministerio de Educación, es decir, se estaría aplicando el nuevo modelo de planificación curricular sustentado en el Currículo de Educación Inicial del 2013. Por otra parte, solo una pequeña parte de las maestras involucran el juego en las actividades programadas dentro de la planificación.

RECOMENDACIONES

Luego de llegar a las conclusiones arriba detalladas se hacen las siguientes recomendaciones:

1. Se recomienda que los Centros de desarrollo infantil presten las facilidades para que las docentes reciban capacitaciones permanentes relacionadas con el juego y otros aspectos que tienen que ver con los niños en edades iniciales.
2. Se recomienda que las maestras apliquen también juegos de danza y dramatización, ya que dichos juegos permiten que los niños trabajen habilidades sociales, afectivas y de lenguaje.
3. Si bien es cierto los centros en su mayoría son amplios y seguros, se recomienda a los Centros que no prestan estas características modificar su infraestructura teniendo como prioridad el bienestar de los niños y niñas.
4. Teniendo presente que todas las maestras aplican el juego en los espacios de aprendizaje y solo una pequeña parte en las actividades iniciales es importante concientizar en ellas la aplicación del juego en todo momento.

BIBLIOGRAFIA

- Condemarin, M., & Milicic, N. (1998). *Cada día un juego*. Argentina: Magazine.
- Crossera, S. (2012). *Entender a los niños*. Barcelona: De Vecchi ediciones.
- Delgado, I. (2011). *El Juego infantil y su metodología*. (C. L. Carmona, Ed.) Madrid: Paraninfo.
- Escobar de Murzi, F. (Mayo de 2004). *La Educacion Preescolar un derecho que tiene la Infancia a participar en situaciones educativas que sirvan para impulsar su desarrollo integral*. Recuperado el 28 de Mayo de 2014, de saber.ula.ve: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17187/2/articulo2.pdf>
- Ferland, F. (2005). *Jugamos. El juego en niños y niñas de 0 a 6 años*. Mexico: Narcea.
- Garcia, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Mexico: Editex.
- INEC 2010. (2010). Recuperado el 04 de 10 de 2013, de <http://www.inec.gob.ec/epv/>
- Laguía, M., & Vidal, C. (2008). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Barcelona: GRAÓ.
- Ministerio de Educacion. (2012). *Marco Legal Educativo*. Quito.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2013). *Currículo de Educación Inicial 2013*. Quito.
- Romera, E. M., Ortega, R., & Monks, C. (Junio de 2008). Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial. *International Journal of Psychology and Pshycological Therapy*, 8(2), 193-202. Recuperado el 8 de Mayo de 2014, de <http://www.redalyc.org/articuloBasic.oa?id=56080205>
- Romera, L., Russo, C., Bueno, R., Padovani, A., Silva, A., da Silva, C., . . . Duarte, P. (13 de Mayo de 2007). Ó lúdico no proceso pedagógico da educacáo inafantil: importnate porém ausente. *Movimento*, 131-152. Recuperado el 8 de Mayo de 2014, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115314280007>
- Sanchidrián, Carmen; Ruiz, Julio. (2010). *Historia y perspectiva actual de la educacion inicial* . (C. Sanchidrian, & R. Julio, Trads.) España: Biblioteda de Infantil.
- Taipe Caiza, O. (5 de Junio de 2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del centro Educativo Episcopal "Catedral del Señor"* . Recuperado el 8 de Mayo de 2014, de [www.dspace.uce.edu.ec: http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1622/1/T-UCE-0010-240.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1622/1/T-UCE-0010-240.pdf)

ANEXOS

ANEXO 1

Resultados completos de la Encuesta

Estadísticos descriptivos ¹						
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.	
E. El juego representa diversión	40	0	1	,58	,501	
E. El juego representa medio de aprendizaje	40	0	1	,90	,304	
E. El juego representa Desarrollo destrezas	40	0	1	,78	,423	
E. El juego representa Adaptación escolar	40	0	1	,40	,496	
E. El juego representa Alegría	40	0	1	,45	,504	
E. El juego representa Desarrollo lenguaje	40	0	1	,47	,506	
E. Los niños desarrollan Capacidades Motoras durante el juego	40	0	1	,97	,158	
E. Los niños desarrollan Capacidades Mentales	40	0	1	,85	,362	
E. Los niños desarrollan Capacidades Afectivas	40	0	1	,80	,405	
E. Los niños desarrollan Formar su personalidad	40	0	1	,72	,452	
E. Los niños desarrollan Capacidades Sociales durante el juego	40	0	1	,88	,335	
E. Se considera a los compañeros de juegos para las actividades del juego	40	0	1	,52	,506	
E. Se considera los Juguetes y materiales	40	0	1	,80	,405	
E. Se considera el Tiempo para jugar	40	0	1	,50	,506	
E. Se considera al juego libre	40	0	1	,63	,490	
E. Se considera a los estímulos	40	0	1	,53	,506	
E. Se considera los espacios adecuados	40	0	1	,80	,405	
E. Se utiliza materiales concretos	40	0	1	,65	,483	
E. Se utiliza la construcción	40	0	1	,92	,267	
E. Se utiliza cartas, bingos etc	40	0	1	,40	,496	
E. Se utiliza el reciclaje	40	0	1	,50	,506	
E. Se utiliza otros	40	0	1	,27	,452	
E. La palmificación utiliza el juego temprano	40	0	1	,32	,474	
E. La palmificación utiliza juego en el recreo	40	0	1	,23	,423	
E. La palmificación utiliza juego Al finalizar	40	0	1	,20	,405	
E. La palmificación utiliza juego en cada momento	40	0	1	,55	,504	
E. La palmificación utiliza juego en el aprendizaje	40	0	1	,30	,464	
E. Al niño de tres años le gusta el juego con competencia	40	0	1	,28	,452	
E. Al niño de tres años le gusta el juego con roles	40	0	1	,87	,335	
E. Al niño de tres años le gusta el juego simbólico	40	0	1	,68	,474	
E. Al niño de tres años le gusta el juego motriz	40	0	1	,68	,474	
E. Al niño de tres años le gusta el juego con ficción	40	0	1	,32	,474	
E. Realizan juegos en Aula	40	0	1	,92	,267	
E. Realizan juegos en Patio	40	0	1	,97	,158	
E. Realizan juegos en Salón Especial	40	0	1	,48	,506	
E. Realizan juegos en Paseos	40	0	1	,43	,501	
E. El juego tiene que ser Espontáneo	40	0	1	,80	,405	
E. El juego tiene que ser Guiado	40	0	1	,80	,405	
E. El juego tiene que ser Controlado	40	0	1	,43	,501	
E. El juego tiene que ser Creativo	40	0	1	,78	,423	

¹ En este caso el valor mínimo siempre es 0, el cual significa No, mientras que el valor máximo significa 1, es decir Sí.

E. El juego tiene que ser Activo	40	0	1	,58	,501
----------------------------------	----	---	---	-----	------

E. ¿Participa usted en el juego con los niños? Si (2) No (1)	40	1	1	1,00	,000
E. Participa juego supervisando agresiones	40	0	1	,30	,464
E. Participa en el juego siendo parte de actividad	40	0	1	,97	,158
E. Participa en el juego observando	40	0	1	,50	,506
E. Participa en el juego dando directrices	40	0	1	,40	,496
E. Asigne un valor a la influencia pedagógica que tiene el juego en sus labores diarias	40	4	5	4,85	,362
E. Cuando juega con los niños se siente alegre	40	0	1	,75	,439
E. Cuando juega con los niños está tensa	40	0	0	,00	,000
E. Cuando juega con los niños está casada	40	0	0	,00	,000
E. Cuando juega con los niños es feliz	40	0	1	,60	,496
E. Cuando juega con los niños es divertida	40	0	1	,62	,490
E. Cuando juega con los niños se siente incómoda	40	0	1	,08	,267
E. Cuando juega con los niños se siente presionada	40	0	0	,00	,000
N válido (según lista)	40				

ANEXO 2

Resultados completos de la Observación

Estadísticos descriptivos ²					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Ob. EM ¿Existen rincones de juego?	40	1	1	1,00	,000
Ob. EM Ubicación En el aula	40	0	1	,58	,501
Ob. EM Ubicación Fuera aula	40	0	1	,77	,423
Ob. EM Ubicación Patio	40	0	1	,10	,304
Ob. EM ¿El centro de educación inicial tiene espacios amplios?	40	0	1	,78	,423
Ob. EM ¿El centro de educación inicial tiene espacios seguros?	40	0	1	,83	,385
Ob. EM ¿Los juguetes están ubicados para que el niño disponga de ellos?	40	0	1	,82	,385
Ob. EM ¿Se dispone de materiales para el juego?	40	0	1	,97	,158
Ob. MM ¿Los niños cuentan con tiempo para desarrollar la imaginación?	40	0	1	,77	,423
Ob. MM En el juego maestros evidencian Creatividad	40	0	1	,47	,506
Ob. MM En el juego maestros evidencian Participación	40	0	1	,35	,483
Ob. MM En el juego maestros evidencian Alegría	40	0	1	,30	,464
Ob. MM En el juego maestros evidencian Tristeza	40	0	0	,00	,000
Ob. MM En el juego maestros evidencian Incomodidad	40	0	1	,23	,423
Ob. MM En el juego maestros evidencian Otros	40	0	1	,02	,158
Ob. NN ¿Todos los niños se integran en la actividad lúdica?	40	0	1	,83	,385
Ob. NN Los niños evidencia Alegría	40	0	1	,50	,506
Ob. NN Los niños evidencia Apatía	40	0	0	,00	,000
Ob. NN Los niños evidencia Desinterés	40	0	1	,18	,385
Ob. NN Los niños evidencia Interés	40	0	1	,83	,385
Ob. NN Utiliza Juegos Motores	40	0	1	,83	,385
Ob. NN Utiliza Juegos de Roles	40	0	1	,32	,474
Ob. NN Utiliza Juegos de Construcción	40	0	1	,68	,474
Ob. NN Utiliza juegos de Dramatización	40	0	1	,03	,158
Ob. NN Utiliza Juego de Danzas	40	0	1	,05	,221
Ob. Pl. Planifica actividades basadas en el juego.	40	0	1	,85	,362
N válido (según lista)	40				

ESTO ES LO QUE LA KARI ME PIDE

² También en este caso el valor mínimo siempre es 0, el cual significa No, mientras que el valor máximo significa 1, es decir Sí.

- . SE DEBE ACLARAR LA NUMERACION DE LOS ANEXOS. YA LO CORREGI**
- . EN EL ANALISIS DE LAS TABLAS SE PIDE ESPECIFICAR LAS ALTERNATIVAS PARA UNA MEJOR VISUALIZACION. LA SUGERENCIA ESTA EN LA TABLA 4 Y 5**
- . EN LA DISCUSIÓN CIENTIFICA SE SUGIERE NO ASEVERAR AL POR QUE DE LOS RESULTADOS. LA SUGERENCIA ESTA EN LA 2DA HOJA DE LA DISCUSION**