UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

EL JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL ¨PEDEMONTE MOSQUERA¨ DEL CANTÓN YACUAMBI DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE.

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en ciencias de la educación, mención: Psicología Infantil y Educación

AUTORA:

CARMEN LUISA GONZÁLEZ QUEZADA

DIRECTOR:

DR. MG. ÁNGEL BENIGNO CABRERA ACHUPALLAS

LOJA – ECUADOR
2014

CERTIFICACIÓN

Doctor
Ángel Benigno Cabrera Achupallas, Mg. Sc.
DOCENTE INVESTIGADOR, Y DIRECTOR DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber dirigido y asesorado durante todo su proceso la Tesis de licenciatura que versa sobre: **EL JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL ¨PEDEMONTE MOSQUERA¨ DEL CANTÓN YACUAMBI DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE,** de la autoría de la egresada **Carmen Luisa González Quezada**, mismo que está en correspondencia con lo que determina el Reglamento de Régimen Académico vigente en la Universidad Nacional de Loja, por lo que se autoriza la presentación del mismo, a fin de que siga el trámite legal correspondiente.

Loja, abril del 2014

Dr. Ángel B. Cabrera A. Mg. Sc.
DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Carmen Luisa González Quezada, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora: Carmen Luisa González Quezada

Firma:.....

Cédula: 1900566728

Fecha: Abril del 2014

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Carmen Luisa González Quezada, declaro ser la autora de la Tesis titulada: **EL JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL ¨PEDEMONTE MOSQUERA¨ DEL CANTÓN YACUAMBI DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE,** como requisito para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia; autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 16 días del mes de abril de dos mil catorce, firma la autora.

Firma:……..
Autora: Carmen Luisa González Quezada.
Cédula: 1900566728
Dirección:
Teléfono: 2318128
DATOS COMPLEMENTARIOS
Director de Tesis: Dr. Ángel Benigno Cabrera Achupallas, Mg. Sc.
Tribunal de Grado:

Mg. Sc. Luis Valverde Jumbo	(Presidente)
Dra. María Lorena Muñoz V. Mg. Sc.	(Vocal)
Dra. Carmen Alicia Aguirre Villacís, Mg. Sc.	(Vocal)

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a Dios, a mis padres, quienes me dieron aliento y fuerzas para avanzar significativamente por el sendero de la superación; a mi esposo, a mis hermanos, porque ellos, fueron siempre la fuente de mi inspiración y gracias a su apoyo, logré culminar la meta que me propuse.

Carmen Luisa

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja de la Modalidad de Estudios a Distancia, a los docentes de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes supieron brindar sus conocimientos y experiencia para alcanzar la meta y poder desenvolverme en la vida profesional.

Un agradecimiento Al Dr. Ángel B. Cabrera A. Mg Sc., Director de Tesis, quién con responsabilidad y sabiduría brindó su valiosa orientación y asesoramiento permanente en el desarrollo de este trabajo Investigativo.

Al Director, docentes, padres de familia, niños y niñas de la Escuela Fiscomisional “Pedemonte Mosquera” del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe; y, a todos los que han aportado con un granito de arena dentro del acontecer educativo.

LA AUTORA

a. TÍTULO

EL JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL ¨PEDEMONTE MOSQUERA¨ DEL CANTÓN YACUAMBI DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE

b. RESUMEN

La investigación es un estudio sobre el **JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL "PEDEMONTE MOSQUERA" DEL CANTÓN YACUAMBI, PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE.**

El objetivo general fue determinar la incidencia del juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de la población infantil señalada.

En el proceso de la investigación se empleó los métodos Analítico- Sintético, Deductivo - Inductivo, y estadístico – descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fue la encuesta aplicada a 4 docentes y 35 Padres de Familia de los niños/as de Educación Inicial.

Analizados los resultados de la encuesta aplicada a docentes y director, se concluye principalmente que el 100% de este sector de la población estiman imprescindible la inclusión del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la clase; a pesar de ello sólo el 75% de las maestras investigadas aseguran utilizar el juego incisivamente en su práctica diaria con el propósito de fortalecer la adaptación institucional, al mismo tiempo que se propicia espacios de recreación y se promueve aprendizajes específicos. En concordancia a ello existe una tendencia media del 50%, respeto a los juegos más recurridos por las docentes, de entre los cuales sobresalen los juegos de construcción y los tradicionales.

En lo que respecta a los resultados de la encuesta aplicada a padres de familia, esta vez se concluye que un significativo porcentaje de este sector comprendidos en un 71% está se deduce de que las niñas/os aprenden participando en actividades recreativas al mismo tiempo que estimulan actitudes positivas de interacción; ante lo cual el 69% de ellos ratifica la idea de que no se les debe privar el juego pero sí dosificarlo, particularmente para que los/as infantes asuman otro tipo de actividades en las cuales también tienen que desempeñarse responsablemente como por ejemplo el cumplimiento de sus obligaciones escolares.

SUMMARY

This research is a study about **THE GAME AS A LEISURE INSTANCE IN CHILDREN'S LEARNING OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION OF "PEDEMONTE MOSQUERA" FISCAL MISSIONARY SCHOOL FROM YACUAMBI CANTON, ZAMORA CHINCHIPE PROVINCE**.

The General Objective was to determine the incidence of game as a recreational resource in the children's learning process.

The used methods in this researching process were the Inductive-Deductive, Analytic-Synthetic and Descriptive methods. The used technique and instrument was the survey which was applied to four teachers and thirty five children's parents.

After analyzing the results of the survey applied to teachers and director, mainly it was concluded that 100% of this segment of the population consider that including games is a good teaching strategy for class development; Despite of this, only 75% of the surveyed teachers say to use game incisively in their daily practice in order to strengthen the children's institutional adaptation, at the same time that game provides spaces for their recreation and promotion of specific learning. In relation to that, there is an average of 50% of teachers that prefer traditional games, and another similar percentage that prefer construction games

Regarding the results of the children's parent's survey, this time it is concluded that a significant percentage of 71% of Parents are convinced that children learn better by participating in recreational activities at the same time they stimulate interaction positive attitudes; so 69% of them confirm the idea that they should not deprive the game but to dose, especially for the infants take other kinds of activities in which they must also act responsibly such as meeting their school requirements.

c. INTRODUCCIÓN

Actualmente el país cuenta con el nivel de Educación Inicial universal, equitativo y de calidad que desarrolle competencias y capacidades en las niñas y niños menores de cinco años, en lo afectivo-social, cognitivo y psicomotriz para que sean capaces de construir sus propios aprendizajes y estructurar redes neurocerebrales permanentes.

En tal virtud, los maestros, deben propiciar actividades en la que sus alumnos puedan desarrollar cada uno de estos aspectos de manera integrada. En ello la actividad docente basada en juegos desempeña un papel trascendental. Pues es más placentero para todos los humanos aprender a través de situaciones recreativas, que conlleven momentos de placer, goce, creatividad y conocimiento; al mismo que tiempo que se promueve escenarios de aprendizaje reales, en los que los infantes espontáneamente pueden poner en práctica diferentes actitudes y aptitudes para procesos de interacción; aspectos a su vez básicos en la generación de aprendizajes significativos.

Bajo este contexto, en el presente trabajo se aborda al Juego como Instancia Recreativa en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial; delimitándose como objeto de estudio: ¿**Cuál es la incidencia del juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera", del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe, año lectivo 2012-2013?.**

Los objetivos específicos planteados fueron: Analizar si los juegos que se utilizan en Educación Inicial, sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños; e, Identificar los resultados de aprendizaje tras las actividades de juego.

En general, el presente informe se estructura en función de los siguientes componentes: ***Revisión de literatura***, donde se detalla los referentes teórico conceptuales concernientes a cada una de las categorías de estudio: El juego como instancia recreativa, Educación Inicial y Aprendizaje significativo; seguidamente está la sección de ***Materiales y Métodos*** en la cual se declara el proceso no experimental de la investigación, llevado a un nivel de estudio descriptivo – explicativo; aquí se destaca los métodos utilizados en pro de la operatividad de este trabajo, los cuales constituyeron el analítico-sintético, deductivo-inductivo, estadístico- descriptivo; y, la técnica de recolección de datos empíricos que fue la encuesta.

A continuación se presenta el acápite de *Resultados*, en donde la información empírica es organizada estadísticamente, analizada e interpretada en pro de fundamentar la sección de *Discusión* en la que se hace la debida argumentación para la verificación de las hipótesis; y, con base a ello se llega a las ***Conclusiones***, de las cuales a su vez resumen los resultados de la investigación, y consecuentemente frente a ellas se plantea las respectivas ***Recomendaciones***.

La última sección del presente informe, corresponde a An*exos.* Aquí se respalda con datos e información fidedigna lo afirmado en el desarrollo de la presente investigación, misma que no es acabada, sino que puede generar una ampliación o derivar nuevas investigaciones afines, siempre que se cite fuente.

Finalmente, es importante enfatizar que los resultados de esta investigación derivaron principalmente que la actividad docente basada en juegos, estimula el desarrollo de la personalidad psico motora, cognitiva, social y emocional del infante; es decir el juego constituye una estrategia indispensable para potenciar aprendizajes significativos en los infantes.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

EDUCACIÓN INICIAL

Para Gesell (1985), la Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto: Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia.

El Reglamento de aplicación a la Ley de Educación Intercultural de 2012, en

el Artículo 27, define qué nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e,

Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

EL JUEGO EN LA EDUCACION INICIAL. IMPORTANCIA E IMPLEMENTACION.

Según Arnol Gesell (1985) “el juego es patrimonio privilegiado de la infancia y es uno de sus derechos, ya que resulta importante garantizar en el Nivel Inicial la presencia del juego como un requisito fundamental en el aprendizaje de los niños.”

El juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura.

El juego es una construcción social, se trasmite y recrea entre generaciones, y por lo tanto requiere de un aprendizaje social. Los niños aprenden a jugar: aprenden a comprender, dominar y, por último, producir una situación que es distinta de otras.

Las características fundamentales de toda situación de juego son las siguientes.

- Es una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega, la elección no responde a una necesidad biológica sino que es una acción desinteresada
- Supone la creación de un mundo paralelo, donde se utilizan elementos de la realidad al tiempo que el jugador sabe que lo que se hace no es verdad, que puede entrar y salir de ese mundo cuando lo desee.
- Este universo que crean los jugadores no está exento de reglas:
- Estas se encuentran siempre presentes bajo diferentes formas: Las reglas tienen una función central, ya que delimitan el juego. Son libremente aceptadas por aquellos que deciden participar del juego. Las reglas se subordinan a la práctica y actúan como hipótesis que regulan el juego
- El juego supone motivaciones íntimas. El juego puede reiterarse, pero siempre será una actividad incierta, no puede definirse su desarrollo ni conocer su resultado de antemano, ya que la situación de juego abre siempre un espacio para la invención y la iniciativa de los participantes.

El niño, al jugar, participa de una situación imaginaria y se sujeta a las reglas de conocimiento que la regulan, satisface sus necesidades de satisfacción, de adaptación y de aprendizaje.

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia. La escuela entonces debe posibilitar su despliegue mediante variadas situaciones. El juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo, para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura. Al respecto el citado autor sostiene que el juego es una construcción social, no un rasgo natural de la infancia. El juego es una expresión social y cultural que se transmite y recrea entre generaciones, y por lo tanto requiere de un aprendizaje. Las características fundamentales de toda situación de juego son las siguientes. Es una actividad libre, ya que es elegida por el sujeto que juega y puede interrumpirse o terminarse en cualquier momento. Se practica por el placer mismo que este causa. Esto implica una intencionalidad, solo hay juego cuando los sujetos deciden jugar y establecen una situación de juego. Supone la creación de un mundo paralelo, es una situación ficticia donde se utilizan elementos de la realidad; pero el jugador sabe que lo que hace no es verdad y puede entrar o salir de ese mundo cuando lo desee. (Gesell, 1985).

En este universo existen reglas: Las reglas se encuentras presentes ya sea en forma explícitas o implícitas, preexistentes o construidas durante el juego. Son libremente aceptadas por aquellos que deciden participar del juego, pero toman carácter obligatorio para que el juego no desaparezca. Las reglas regulan el juego y permiten que le mismo se aprenda a jugar, estas imprimen orden al juego.

El juego guarda un fin en sí mismo, ya que la actividad se va construyendo en su propio desarrollo siendo los medios más importantes que los fines. Puede ser repetido, aunque nunca su desarrollo puede ser determinado previamente, ya que la situación de juego abre siempre un espacio para invención y la iniciativa de los participantes. El cómo sí del juego presenta variados beneficios para el aprendizaje y el desarrollo infantil; por medio de él; el niño puede satisfacer sus necesidades de apropiación del orden social adulto, la situación lúdica facilita una mayor tolerancia al error y evita frustraciones que el niño podría experimentar en situaciones reales; permite transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades y experimentar placer al superar los obstáculos que la situación lúdica le presenta. El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación a la construcción conjunta de conocimientos. Jugar es generalmente un acto placentero para el niño, es hacer, manipular objetos, reproducir situaciones, resolver conflictos; pero también por medio de él puede desplazar sus miedos, angustias y problemas.

Para Domínguez (2005) La actividad lúdica es importante para el aprendizaje y el desarrolló subjetivo; en la institución escolar el juego asume características distintas del juego que se da en otros contextos dada la presencia de una finalidad pedagógica, estos acondicionamientos pueden pensarse en relación a tiempo, espacio, contenido, materiales, reglas y compañeros de juego. Por otro lado es necesario diferenciar juego de las

actividades de aprendizaje, ya que estas toman al juego como una estrategia metodológica para la enseñanza de determinados contenidos; mientras que el juego propiamente dicho refiere a las actividades más libres y espontáneas.

El juego no debe plantearse como una actividad para alcanzar objetivos prefijados, más allá que a través de él se puedan movilizar ciertos contenidos. Para que el juego en la institución contribuya con la formación de sujetos autónomos es necesario enriquecerlo, respetando la iniciativa de los niños, potenciándola; esto supone un adulto dejando hacer, dejando jugar al niño, disponible, con buena escucha, con intenciones de brindarse y dejarse sorprender por el otro. Supone también poder pensar al niño como co-constructor activo del conocimiento, de la cultura y de su propia identidad.

PSICOMOTRICIDAD, IMAGINACIÓN E INTELIGENCIA

“Cuando juegan, los niños ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimula la inteligencia y las emociones” (Casado, 1985). Por eso, el juego tiene que ser siempre entretenido, divertido, para que sea voluntariamente aceptado.

Con el juego los niños adquieren experiencia al conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, aprenden a ser imaginativos, a dramatizar, simulando

ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones, y a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos.

“El juego es imprescindible en todas las etapas de la infancia, lógicamente cambian el tipo de juego y su significado. Existen casi infinitas formas de jugar, solo limitadas por el espacio que tienen para desarrollar sus juegos, los recursos que les proporcionan los adultos y por su propia imaginación. Por ello los adultos deberían facilitar los medios para jugar, los materiales y el espacio necesario para ello” (Mejía, 2003).

- **Uso del Juego como estrategia educativa**

Para Gras, (1997) “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función

simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebes verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Gras define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

- **Teoría Piagetiana**

Para Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como sí creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

- **Teoría Vygotskyana:**

Según Vigotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales”.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción

de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona de desarrollo próximo, una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda. Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños

para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

ORIENTACIONES DIDACTICAS

El contenido del juego, el a qué se juega, está influido por los objetos de juego, el espacio de juego, el tiempo de juego; la cultura, la pertenencia social, la experiencia y las condiciones de vida. Condicionantes fundamentales del juego en el jardín: * el tipo de juego * el espacio * el tiempo *los materiales *las formas de agrupamiento *el clima de juego *la intervención docente

TIPOS DE JUEGO

- **Juego dramático**

"Por medio de estos juegos los niños reproducen la realidad social, plasman las tareas y funciones de otras personas. Resulta sumamente necesario extender y complejizar, desde la institución escolar, el universo simbólico de los niños con variadas oportunidades de conocer el ambiente social, para que su juegue también se enriquezca y complejice con una diversidad de temáticas que se desarrollarán en las tramas que los creen en sus juegos dramáticos" (Cañete, 1992).

- **Juegos de construcción**

"En estos el juego se centra en construir nuevos objetos a partir de la combinación de diferentes elementos. En los juegos de construcción las

acciones se ven orientadas por metas precisas que él mismo establece, que va dando paso a construcciones cada vez más sofisticadas. Cañete sostiene que a imagen del objeto que se construye debe satisfacer el modelo mental que tiene el niño, en el juego de construcción la fantasía está comprometida con la realidad.

- **Juego con reglas convencionales**

El juego existe con independencia del jugador o el sentido que este quiera atribuirle. Es decir que el juego posee reglas externas más allá de que los niños puedan jugar con ellos estableciendo sus propias reglas. Sería el caso del domino, el memo-test, los dados, etc.

- **Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales forman parte del acervo cultural de cada comunidad; por lo que fomentar espacios para que los mismos tengan lugar en el jardín es fundamental para garantizar la transmisión. Estos juegos poseen reglas externas que se van transmitiendo, existiendo la posibilidad de modificación en ese pasaje, entre estos están la rayuela, la escondida, la mancha, etc.

IMPLICACIONES DE LA APLICACIÓN DE JUEGOS EN EL AULA

- **EL ESPACIO**

Es importante que la disposición de los muebles en la sala no sectoricen los distintos espacios de juego con el objeto de favorecer el intercambio y la posibilidad de conexión entre los materiales y los juegos. El juego puede realizarse en la sala, el pasillo, el patio, el salón de usos múltiples y otros lugares disponibles en la institución, pudiendo incluirse o no los muebles de la sala. Según Decroly (2002) la presentación por parte del docente de un espacio lúdico y diferente al habitual puede dar lugar a nuevas experiencias de juego. Es importante que los niños se vayan encontrando con variadas formas de disponer el espacio.

- **EL TIEMPO**

El docente interviene administrándolo y organizándolo y, en función de esto considera, cuando y cuanto jugar, teniendo en cuenta las necesidades y los intereses del grupo. Deberán considerarse los tiempos del grupo, los tiempos del juego y los tiempos institucionales. La planificación el docente debe ser flexible en su propuesta y tomar aquello que surge del propio juego como elemento que le permita profundizar su conocimiento del grupo y de cada niño. El juego necesita de un tiempo de organización y caos para luego llegar el tiempo del desarrollo y posterior cierre. El tiempo de cierre requiere

que el docente avise a los niños unos minutos antes de su finalización, para que ellos puedan concluir lo que están haciendo.

PERIODOS DE JUEGO.

Cuando comienza la jornada, es recomendable que el docente prepare la sala con algunos juegos, de modo que los niños vayan a cada propuesta a medida que llegan, según sus intereses; aquí se puede observar lo que surge en el desarrollo del juego, registrando las elecciones que hacen, el desarrollo de sus ideas y las situaciones particulares de cada uno de los alumnos Además de aquello que el docente haya propuesto, es recomendable que los niños tengan la posibilidad de seleccionar por su propia cuenta aquellos materiales que necesiten o que le interesen. Juego centralizador, juego-trabajo, juego en sectores. Cada una de estas modalidades ofrece un tiempo privilegiado de juego, dado que en ellas convergen distintos tipos de situaciones, algunas de carácter netamente lúdico.

Según González (1995), las propuestas de juego irán variando, y se pueden enriquecer y articular con las unidades didácticas, o los proyectos que se estén realizando, siempre y cuando: esta inclusión no sea forzada, los niños puedan otorgarle el uso que deseen a los materiales ofrecidos. Juego en espacios abiertos. Respecto de este momento de juego, hay que considerar los determinantes de espacio y tiempo que lo rigen y su incidencia en el tipo

de juego que los niños eligen. También hay que tener en cuenta loa importancia de la intervención del docente que durante este tiempo es un observador atento que puede sugerir, ofrecer, marcar pautas o establecer límites cuando un niño o el grupo lo requieren, enseñar el uso de los aparatos o de algunos juegos. Los materiales que están presentes en ese espacio y su organización también son un fuerte determinante del tipo de juego que los niños expresan allí, no es igual el juego en el piso de tierra, en el césped o el cemento.

- **LOS MATERIALES**

González (1995) afirma que la propuesta de juego varía en función de los materiales a los que tengan acceso los niños; permiten estructurarlo, enriquecerlo, hacerlo durar. El docente debe elegir los materiales al momento de planificar una propuesta de juego, en función de los contenidos específicos que quiere trabajar y que considera que pueden enriquecerla. Recomendaciones para tener en cuenta en esta problemática. Los materiales deben estar dispuestos al alcance de los niños y es importante considerar la variedad de elementos. La sola incorporación de algún nuevo elemento provocara una nueva posibilidad de juego. * Debe haber tanto material estructurado como no estructurado disponible para jugar. Dentro de estructurado se puede pensar en la variedad de juguetes que se encuentran en la sala, respecto a los no estructurados que pueden enriquecer el juego de los niños se pueden pensar, cajas, cubos, sogas, conos, etc., todo tipo

de material que pueda facilitar la creación, la diversión, transformándose de las más variadas maneras y logrando los más insólitos objetivos de juego.

Forma de agrupación. Al momento de jugar, es importante que el docente respete las elecciones que los niños hacen respecto a los compañeros de juego; los niños tienen la libertad de elegir con quien compartirán el juego y poder cambiar de elección en el desarrollo del mismo. Clima de juego E las diferentes propuestas será necesario garantizar un clima cordial, seguro y afectivo en el que se favorezca el vínculo y la exploración. Se promoverá que se juegue con verdadera libertad, garantizando la seguridad física y cuidando la seguridad emocional de los niños en todo momento, de modo que el clima que se genere sea cuidado y preservado.

INTERVENCION DOCENTE

- **PLANIFICACIÓN DEL JUEGO**

Para planificar es preciso reflexionar sobre el grupo, el modo de jugar, los temas que les interesan, los vínculos personales, el vínculo del niño con la creación, con el conocimientos, la libertad y los límites, pariendo de esto se seleccionaran contenidos pertinentes y se elaborará una propuesta significativa y contextualizada. Previas al juego: Crear escenarios y espacios lúdicos, dentro y fuera de la sala, vinculados con escenas de la vida cotidiana o escenarios fantásticos, espacios nuevos o lejanos para los chicos; variar los materiales que dispone para jugar; generar un clima

particular, por medio de la música, la luz la ubicación, etc. Durante el desarrollo de un juego: Habilitar el juego; organizar la actividad respetando la lógica de los niños; promover un clima en el que se facilita la expresión, la combinación de materiales, el desplazamiento libre por el espacio, la iniciativa y la resolución de conflictos; proporcionar materiales, disponiéndolos al alcance de los niños, de modo de favorecer el desarrollo autónomo durante el juego; acompañar la resolución de conflictos tanto entre los niños como entre el niño y el objeto de juego; marcar pautas, limites, reglas, tiempos y espacios; observar el juego de los niños para intervenir adecuadamente (Wallon, 1987).

Durante el desarrollo del juego el docente debe estar disponible, esto refiere tanto a una actitud corporal, como mental y emociona: el docente facilita, acompaña, contiene, ayuda, incentiva, orienta. Intervención docente según el tipo de juego. Durante el juego dramático: La primera intervención docente se produce durante el armado del escenario de juego: los materiales ofrecidos, su ubicación y distribución, y de acuerdo con el tipo de juego, la situación que eligen representar. En este tipo de juego el adulto puede participar, siempre y cuando juegue realmente y no intente guiar el desarrollo del mismo, su intervención refiere a observar y si fuera necesario a incorporarse como un personaje más.

Durante el juego de construcción: Preparación de los materiales y la escena, selección del material y manejo que los niños hacen del mismo; el docente

puede intervenir directamente durante el juego preguntando a los niños si necesitan ayuda o algún material; puede también proponer ideas. Durante el juego con reglas: El docente debe jugar con los niños, enseñando el juego y las reglas propias del mismo para que estos se apropien de las mismas. Otro modo de intervención es la graduación de las dificultades en un juego. Después del desarrollo del juego: Finalizado el juego es necesario un tiempo destinado a la evaluación, debe ser inmediatamente finalizado el mismo (Trueba, 1999). En este momento se puede rescatar algo significativo observado durante el desarrollo del juego y llevarlo a la reflexión, se pueden realizar preguntas ha cerca si les hizo falta algo túrnate el juego o reflexionar grupalmente a cerca de lo referente al clima, la resolución de conflictos, los logros, etc.

- **EVALUACIÓN**

La evaluación supone un proceso en el cual se vincula el análisis respecto de lo aprendido por los niños con la propuesta misma de juego, podrá evaluarse si posibilitó o no el despliegue de los contenidos planificados. Para ella se deben tener en cuenta los siguientes aspectos: la participación en los juegos, el aprendizaje de nuevos juegos, la anticipación del juego, las posibilidades de encontrar modos de resolver las dificultades que se presentan durante el desarrollo del juego, la participación durante la evaluación del juego. Esta evaluación permitirá revisar las propuestas,

modificarlas y/o enriquecerlas para asegurar que los contendidos planificados sean aprendidos por los niños.

APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INICIAL

No todos los niños/as tienen la misma predisposición hacia todos los contenidos. El aprendizaje es significativo porque el contenido es de interés para el alumno. El interés debe entenderse como algo que hay que crear y no simplemente como algo que tiene el alumno. Se despierta interés como resultado de la dinámica que se establece en la clase.

No hay que intentar disfrazar los contenidos para que no sean aburridos, sino que deben suponer la posibilidad de comprender e intervenir en la realidad.

Es así que “el aula en la educación Inicial, el juego es de trascendental importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje, pues es en ellos, se brinda al niño y la niña la oportunidad de vivir, situaciones reales de aprendizaje en todos las aéreas del desarrollo infantil: cognitivo, socio-afectivo, motriz” (Piaget 1956).

AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL.

Para Pablo Trueba (1999), el ambiente en el ámbito educativo hace referencia a la organización del espacio, disposición y distribución de los

recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones que se permiten y se dan en el aula. Se trataría de proyectar lugares donde reír, amarse, jugar, encontrarse, perderse, vivir. Un lugar en donde cada niño y cada niña encuentren su espacio de vida.

Así mismo, expone que el ambiente de aprendizaje es una fuente de riqueza, una estrategia educativa y un instrumento que respalda el proceso de aprendizaje, pues permite interacciones constantes que favorecen el desarrollo de conocimientos, habilidades sociales, destrezas motrices, entre otras. El ambiente de aprendizaje es un concepto vivo, cambiante y dinámico, lo cual supone que el ambiente debe cambiar a medida que cambian los niños, sus intereses, sus necesidades, su edad y también a medida que cambiamos nosotros, los adultos, y el entorno en el que todos estamos inmersos

- **EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EDUCACIÓN INICIAL**

Para Vigotsky (1966), el verdadero compromiso de un docente en educación inicial es que sus niños y niñas desarrollen al máximo sus potencialidades para que puedan comprender el mundo que habitan, mejoren su vida y la de quienes los rodean y puedan sentar las bases para que se puedan desenvolver con bienestar en sus entornos actuales y futuros.

Con ese propósito, el docente de Educación Inicial está comprometido a re-pensar las actividades que a diario propone a los niños, y ofrecer

experiencias de aprendizaje realmente significativas. Ya no debemos proponer actividades escolarizadas y mecánicas de colorear, rellenar, pegar dentro de una silueta dada, pegar una figurita “adentro” y otra “afuera”, y más actividades repetitivas.

La docente debe planificar más y mejores experiencias de aprendizaje para nuestros niños y niñas, con actividades que respondan al desarrollo y aprendizaje, en que los niños tengan vivencias de acuerdo a su contexto y su cultura, que promuevan interacciones respetuosas y afectuosas, con desafíos intelectuales que los hagan explorar, pensar y comprender el mundo que los rodea.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

El presente trabajo por sus características, se incluyó en un tipo de investigación no experimental, llevado a un nivel de estudio descriptivo – explicativo; en virtud de que se encaminó a describir la relación existente entre las variables: el juego y el proceso de aprendizaje de los niños/as del nivel de educación Inicial.

- **POBLACIÓN Y MUESTRA:**

Para el presente estudio se determinó como unidad de análisis a las docentes, directivos y padres de familia de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe. Delimitándose la población de estudio como sigue:

UNIDADES DE ANÁLISIS	***TOTAL***	***MUESTRA***
Directivos	1	1
Docentes	3	3
Padres de familia	35	35
TOTAL DE LA POBLACIÓN	**63**	**63**

Siendo el total de la población de estudio accesible en cuanto al número, no se obtendrá ninguna muestra estadística; es decir los instrumentos que se diseñaran para su respectivo estudio serán aplicados a todo los elementos.

➢ MÉTODOS, TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS

Se utilizó los siguientes métodos:

***Analítico sintético*:** Se usó en toda la investigación permitiendo realizar la caracterización teórica científica de las categorías de estudio; así como también se empleó en la interpretación de los datos empíricos para descifrar lo que revelan los datos empíricos, en contraste con el sustento teórico recogido en el marco referencial.

***La inductivo deductivo*:** Se lo utilizó en el procesamiento de la información, tanto teórico científica como empírica, lo que permitirá la caracterización del alcance del juego en la generación de aprendizajes significativos en los niños/as, consecuentemente la comprobación de las hipótesis.

***Estadístico descriptivo*:** Se lo utilizó para el procesamiento de los datos obtenidos mediante los instrumentos diseñados, y el análisis de las fuentes documentales. Todo ello tras organizar los cuadros y gráficos que contenían los resultados de la investigación.

***Encuesta*:** Se aplicó una encuesta a las docentes y padres de familia, con la finalidad de determinar la influencia que tiene el juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional “Pedemonte Mosquera” del cantón Yacuambi de

la provincia de Zamora Chinchipe. Para ello se diseñó dos cuestionarios para ser aplicados a ambos sectores de la población.

ENCUESTA PARA DOCENTES Y DIRECTOR: Para la concreción de la técnica se diseñó un cuestionario con preguntas derivadas de la sistematización de las variables, con la finalidad de obtener información para desde la perspectiva de los docentes analizar si los juegos que se utilizan en la educación inicial sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños/as.

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA. De la misma manera se diseñó un cuestionario para ser aplicado al sector de la población de estudio integrada por los padres de familia, esta vez con el objeto de contrastar la información suministrada por los docentes y a su vez caracterizar los resultados de aprendizaje los niños/as tras actividades de juego.

- **HIPÓTESIS**

Como hipótesis se plantó las siguientes:

a. Los juegos que se utilizan en el nivel de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional “Pedemonte Mosquera” del cantón Yacuambi, constituyen estrategias didácticas eficaces en la formación de los niños/as

b. La actividad docente basada en juegos, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Educación Inicial de Educación General Básica de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera"

- **MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

CATEGORÍAS	VARIABLES	INDICADORES	INDICES
El Juego como Instancia Recreativa	El juego en los niños El juego como estrategia de aprendizaje Tipos de juegos El juego en la edad preescolar	-Definición -características -Importancia -Pertinencia en relación al desarrollo formativo de los niños	Siempre A veces Nunca
Aprendizaje Significativo	Conocimientos previos Aprendizaje Proceso de enseñanza aprendizaje	-Definición -características -Importancia de los conocimientos previos -Procesos del pensamiento	Siempre A veces Nunca

- **MATRIZ DE CONSISTENCIA**

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPOTESIS
EL JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL	¿Cuál es la incidencia del juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional	Determinar la influencia que tiene el juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional	**Categorías Generales** El juego: El juego como instancia recreativa desarrollan las	**Hipótesis Específicas** 1. Los juegos que se utilizan en el nivel de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional Pedemonte Mosquera del

PEDEMONTE MOSQUERA, DEL CANTÓN YACUAMBI DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE	Pedemonte Mosquera, del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe, año lectivo 2012-2013*?* **DERIVADOS** 1. ¿Qué tipos de juegos utilizan los docentes en el desarrollo de la actividad escolar de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional Pedemonte Mosquera? 2. ¿Cuáles son los resultados de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera", tras la ejecución de actividades de juego?	Pedemonte Mosquera del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe. ESPECÍFICOS 1. Analizar si los juegos que se utilizan en Educación Inicial, sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños. 2. Identificar los resultados de aprendizaje de los alumnos/as tras las actividades de juego de los niños de Educación Inicial de Educación General Básica.	capacidades y valores en los niños Dinámica de los juegos en los niños El juego como estrategia didáctica Aprendizajes significativos en los niños de edad preescolar	cantón Yacuambi, constituyen estrategias didácticas eficaces en la formación de los niños/as 2. La actividad docente basada en juegos, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Educación Inicial de Educación General Básica de la Escuela Fiscomisional Pedemonte Mosquera.

f. RESULTADOS

Para alcanzar los objetivos y verificar las hipótesis planteadas en el presente trabajo de investigación, se utilizó la técnica de la encuesta, para cuyo efecto se diseñó un cuestionario tanto para los docentes, y directora; y, padres de familia de los niños de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "*Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi.*

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1: ***Los juegos que se utilizan en el nivel de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi, constituyen estrategias didácticas eficaces en la formación de los niños/as.***

ENCUESTA PARA DOCENTES Y DIRECTORA

1. ***¿Sus estrategias didácticas incluyen el uso de juegos para el desarrollo de la clase?***

TABLA 1

CRITERIOS	***f***	**%**
Siempre	0	*0*
La mayoría de las veces	3	*75*
A veces	1	*25*
Nunca	0	*0*
TOTAL	**4**	*100*

GRÁFICO 1

Fuente: Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera
Elaboración: Investigadora

Interpretación y Análisis

De acuerdo a los resultados expuestos, el 75% de las docentes de la institución investigada aseguran utilizar el juego la mayoría de las veces como estrategia didáctica para el desarrollo de su labor pedagógica, y sólo el 25 % de ellas lo hace a veces.

Este particular denota la convicción que llevan las maestras, de la importancia del juego en la motivación del niño/a hacia la actividad escolar. Pues tal como se lo ha referido en el marco referencial, el juego como actividad y estrategia didáctica, bien planificado y con objetivos claros, sirve para que los niños/as, desarrollen sus capacidades, valores e iniciativas y, de esta manera se logren aprendizajes significativos.

- ***¿Cuáles son los juegos más recurrentes en su práctica docente diaria?***

TABLA 2

CRITERIOS	*f*	%
Juegos de construcción	2	*50*
Juegos con reglas convencionales	0	*0*
Juegos tradicionales	2	*50*
Juegos dramáticos	0	*0*
Todas las anteriores	0	*0*
Otro	0	*0*
TOTAL	**4**	*100*

GRÁFICO 2

***Fuente**: Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
***Elaboración**: Investigadora*

Interpretación y Análisis

Tal como se aprecia en los resultados presentados, existe una tendencia media respeto a los tipos de juego más frecuentados por las maestras, dándose el 50% de prioridad a los juegos de construcción y el 50% restante a los juegos tradicionales.

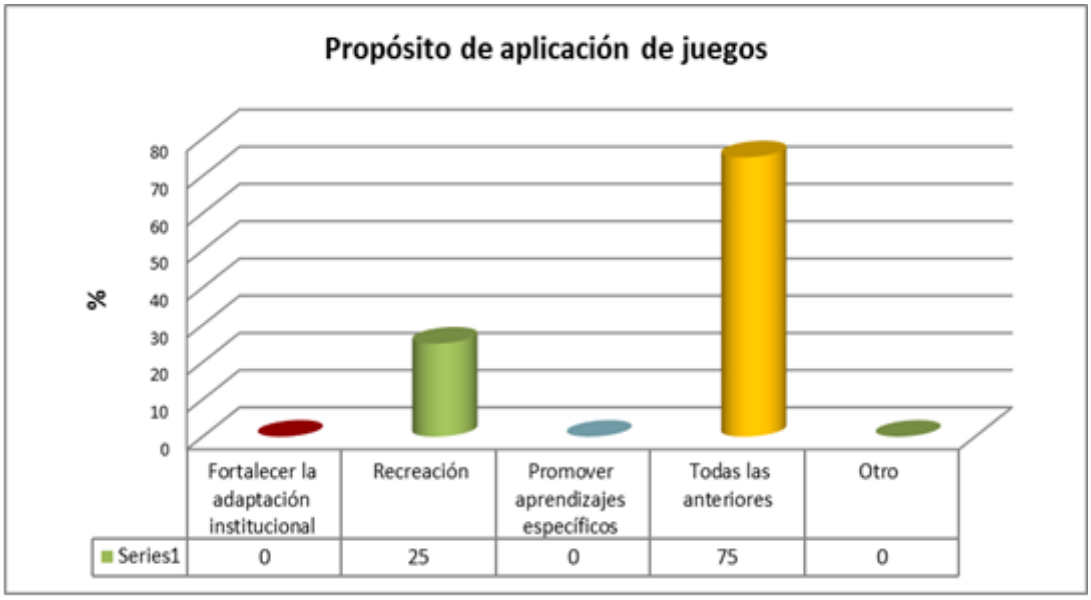
Naturalmente los juegos de construcción favorecen en los niños la potencialización y desarrollo de diferentes procesos básicos del pensamiento, tales como la organización, clasificación, análisis, ubicación, etc.; los cuales sin duda alguna son indispensables estimular a temprana edad. Al mismo tiempo que el desarrollo del intelecto es bueno, la parte afectiva o axiológica no debe quedarse atrás, y en ello los juegos tradicionales juegan un papel importante, puesto que por lo general se desempeñan en colectivo o equipos; constituyéndose de tal manera en estrategias propicias para favorecer valores como la cooperación, solidaridad, amistad, respeto, cooperación, trabajo en equipo, entre otros. Esto además de mantener vivo la cultura y buenas tradiciones de los pueblos.

2. ***¿Cuál es su principal propósito al ejecutar juegos con los niños/as en el desarrollo de la clase?***

TABLA 3

CRITERIOS	*f*	%
Fortalecer la adaptación institucional	0	*0*
Recreación	1	*25*
Promover aprendizajes específicos	0	*0*
Todas las anteriores	3	*75*
Otro	0	*0*
TOTAL	**4**	*100*

GRÁFICO 3



Fuente: *Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
Elaboración: *Investigadora*

Interpretación y Análisis

Para la mayoría de las docentes (75%), el uso del juego en el desarrollo de la clase, tiene el propósito de fortalecer la adaptación institucional, al mismo

tiempo que se propicia espacios de recreación y se promueve aprendizajes específicos. Sólo para el 25%, el juego en el aula busca específicamente la recreación de los niños.

Cuando las maestras se sirven de actividades complementarias, particularmente lúdicas, para lograr que los niños/as aprendan mejor y fácilmente, es muy satisfactorio, por cuanto, los progresos se evidencian en forma inmediata y, ello, permite llevar a cabo un proceso pedagógico ágil, que garantice la adquisición de aprendizajes significativos y, por ende, los resultados y productos, son excelentes. Es así que, el juego es la mejor universidad, a través de él, los niños pequeños aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollan su imaginación, se implican emocionalmente, imitan a otros niños, a sus padres, mueven sus músculos y articulaciones

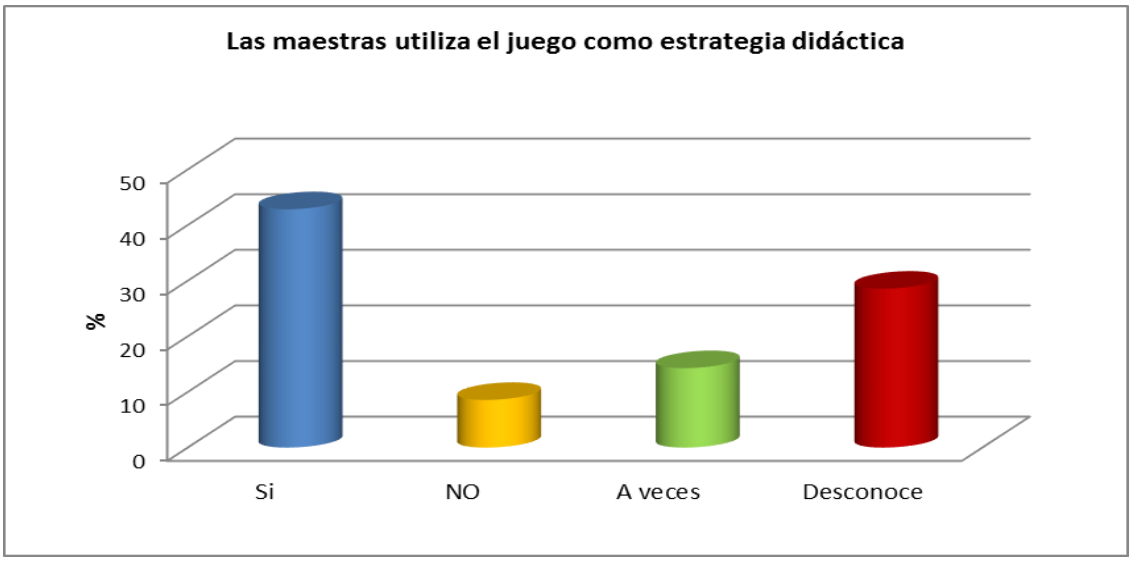
ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

1. ***¿Conoce Ud. Si las maestras de sus hijos desarrollan juegos en el desarrollo de sus clases?***

TABLA 4

CRITERIOS	***F***	**%**
SI	15	*43*
NO	3	*9*
A VECES	5	*14*
DESCONOCE	10	*29*
TOTAL	**35**	*100*

GRÁFICO 4



Fuente: *Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
Elaboración: *Investigadora*

Interpretación y Análisis

De conformidad a los datos estadísticos expuestos la mayoría de padres de familia encuestados (43%), manifiesta ser conscientes de que las maestras desarrollan actividades recreativas con los niños/as en el desarrollo de sus clases, el 10% desconoce este particular; el 5% por su parte refiere que se lo hace a veces, y el 3% asegura que no se lo hace.

El que los padres de familia sean conscientes de las actividades de aprendizaje en la que están involucrados sus hijos es un derecho y una responsabilidad, ya que sólo a través del trabajo mancomunado de la trilogía educativa en sus diferentes ámbitos de acción se puede garantizar aprendizajes significativos en los educandos. Por otra parte se constituye en una fortaleza el hecho de que un considerable índice de padres de familia refiera la recurrencia de los juegos como estrategia didáctica utilizada por las

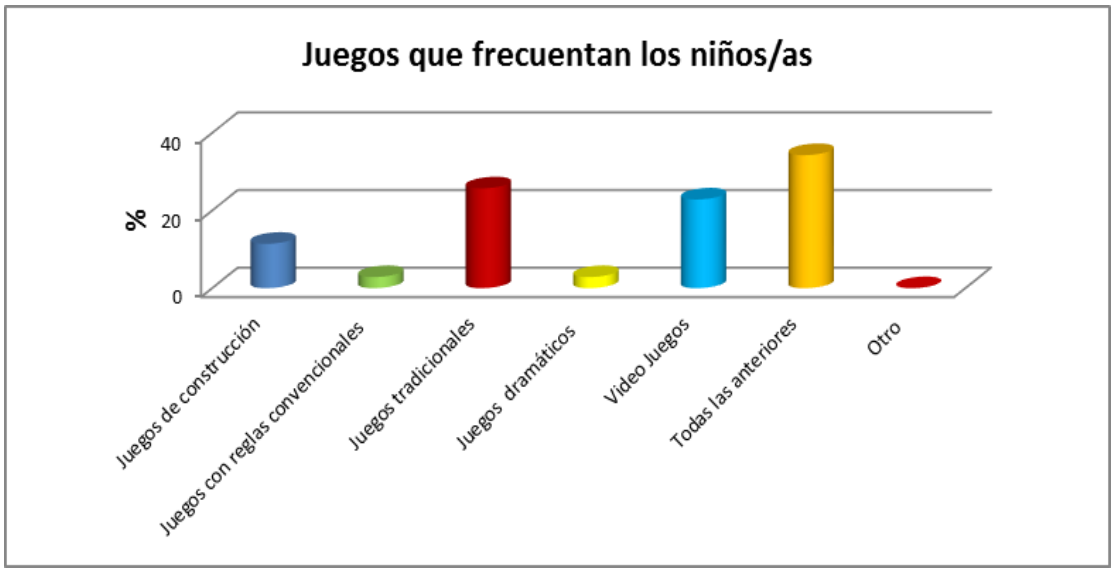
maestras en el aprendizaje de los niños/as. No cabe duda que el juego es el mejor entretenimiento para la inteligencia, la capacitación de habilidades, las emociones y la actividad física

2. ***Desde su percepción como padre ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo/a?***

TABLA 5

CRITERIOS	*F*	%
Juegos de construcción	4	*11*
Juegos con reglas convencionales	1	*3*
Juegos tradicionales	9	*26*
Juegos dramáticos	1	*3*
Video Juegos	8	*23*
Todas las anteriores	12	*34*
Otro	0	*0*
TOTAL	**35**	*100*

GRÁFICO 5



***Fuente**: Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
***Elaboración**: Investigadora*

Interpretación y Análisis

Dado los datos expuestos se deduce que para la mayoría de los niños/as, según el 34% de los padres de familia encuestados, el juego independientemente de sus características o denominaciones, simplemente les atrae como espacio de recreación y en muchos de los casos, de interacción con sus pares (juegos tradicionales el 26%).

Los video juegos son otras de las significabas tendencias de preferencia de los infantes (23%), en cuyo particular los padres, muchas veces influenciados por la industria del juguete, pueden estar acentuando esta alienación de los menores a actividades que parcializan o interfieren en el desarrollo integral de sus hijos. La limitación del juego iinteractivo con los pares no les permite aprender sobre el mundo real, sobre sí mismo y sobre su entorno.

Al ser el juego una de las actividades a la que por naturaleza los niños manifiestan marcada inclinación, es oportuno aprovecharlo en la escuela como tal para propiciar a través de él, escenarios de aprendizaje en los diferentes ámbitos de la formación del individuo; cognitivo, procedimental y actitudinal.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2: ***La actividad docente basada en juegos, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Educación Inicial de Educación General Básica de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera"***

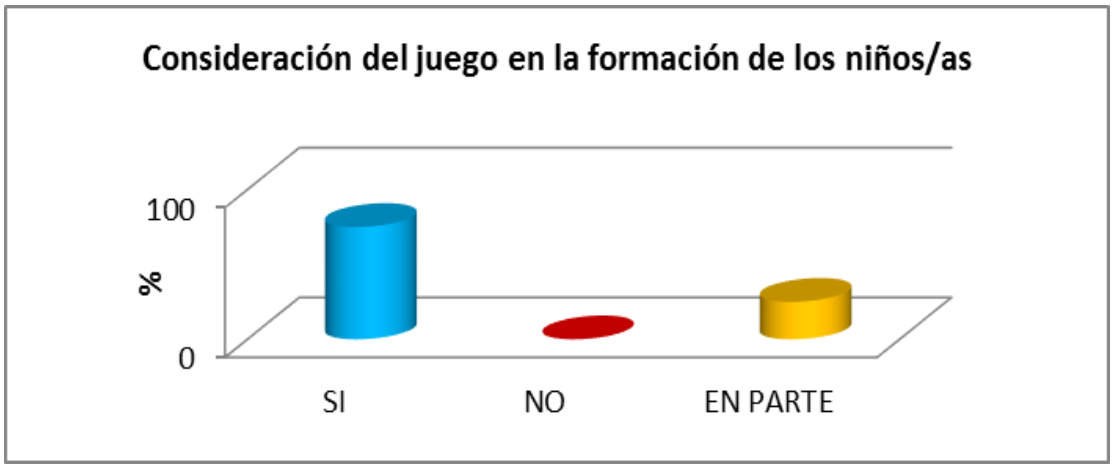
ENCUESTA PARA DOCENTES Y DIRECTORA

3. ***¿Considera usted que las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños/as de Educación Inicial, es una de las estrategias didácticas más adecuadas para la formación de sus hijos?***

TABLA 6

CRITERIOS	*f*	%
SI	3	*75*
NO	0	*0*
EN PARTE	1	*25*
TOTAL	**4**	*100*

GRÁFICO 6



Fuente*: Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
Elaboración*: Investigadora*

Interpretación y Análisis

El 75% de las docentes encuestadas afirma que las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños/ as de Educación Inicial, es una de las estrategias didácticas más adecuadas para su formación, y el 25% considera que en parte.

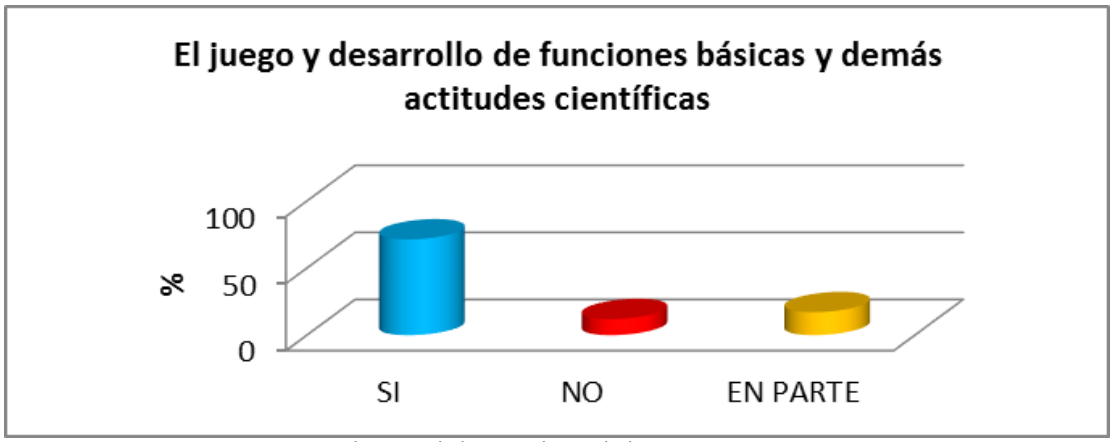
En las acotaciones adicionales las maestras explican que, dado el interés innato que sienten los infantes hacia esta actividad, el juego constituye un espacio ventajoso, para promover el proceso de aprendizaje en sus diferentes dimensiones (conocimientos, procedimientos y actitudes) en los alumnos. La asociación del juego a una situación específica de aprendizaje, naturalmente tiene que ser debidamente planificada o prevista.

4. ***Está usted de acuerdo que el juego promueve en los infantes el desarrollo de sus funciones básicas y demás actitudes científicas (curiosidad, iniciativa, imaginación, entre otras?***

TABLA 7

CRITERIOS	*f*	%
SI	3	*75*
NO	0	*0*
EN PARTE	1	*25*
TOTAL	**4**	*100*

GRÁFICO 7



Fuente: *Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
Elaboración: *Investigadora*

Interpretación y Análisis

Una vez más la mayoría de las docentes comprendidas en el 75% de este sector, ratifican su posición respecto a la trascendencia del juego en el buen desarrollo de los infantes, aunque el 25% sostiene que la influencia del juego para el desarrollo de funciones básicas y demás actitudes críticas es en parte.

Las docentes tienen el convencimiento que cuando juegan los niños/as, ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimulan la inteligencia y las emociones. Con el juego los niños adquieren experiencia al conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, aprenden a ser imaginativos, a dramatizar, simulando ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones, y a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos. Se corrobora una vez más que el juego es un

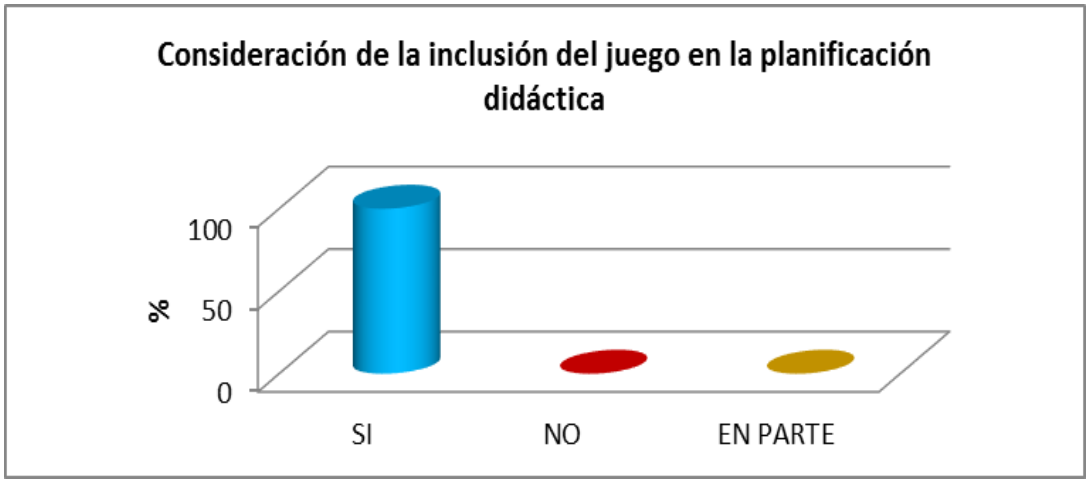
instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño hacia un aprendizaje significativo, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos

5. ***¿Considera usted importante que, la planificación curricular debe contemplar actividades recreativas, que permita promover la creatividad, la cooperación y otros valores más?***

TABLA 8

CRITERIOS	*f*	%
SI	4	*100*
NO	0	*0*
EN PARTE	0	*0*
TOTAL	**4**	*100*

GRÁFICO 8



***Fuente**: Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
***Elaboración**: Investigadora*

Interpretación y Análisis

Definitivamente, el 100% de las docentes investigadas, estiman imprescindible la inclusión del juego como estrategia didáctica en la planificación didáctica, para el desarrollo de la clase con los párvulos.

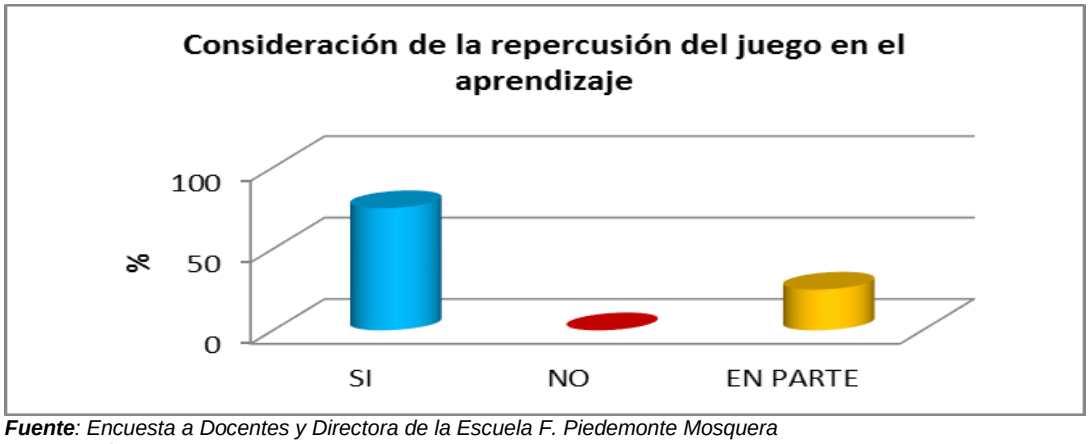
Analizando el criterio de las maestras, se llega a determinar que el juego, como actividad y estrategia didáctica, bien planificada y con objetivos claros, permite a los niños/as, desarrollar sus capacidades, valores e iniciativas en pro de garantizar en ellos la generación de aprendizajes significativos.

7. ***¿Cree usted que la consistencia y la pertinencia de las actividades recreativas que usted realiza en el aula contribuyen a la adquisición de aprendizajes?***

TABLA 9

CRITERIOS	***f***	**%**
SI	3	*75*
NO	0	*0*
EN PARTE	1	*25*
TOTAL	**4**	*100*

GRÁFICO 9



Fuente: *Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
Elaboración: *Investigadora*

Interpretación y Análisis

La mayoría de las maestras encuestadas (75%), estima que las actividades de juego que ejecutan en el desarrollo de sus clases, tienen significativos resultados en lo que respecta al aprendizaje de los niños/as.

Pues tal como se ha precisado en análisis previos, el juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Sin embargo, para avizorar buenos resultados las docentes están convencidas de la necesidad de la consistencia y pertinencia de las actividades lúdicas en la tarea escolar a través de una intervención didáctica consciente y reflexiva.

Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

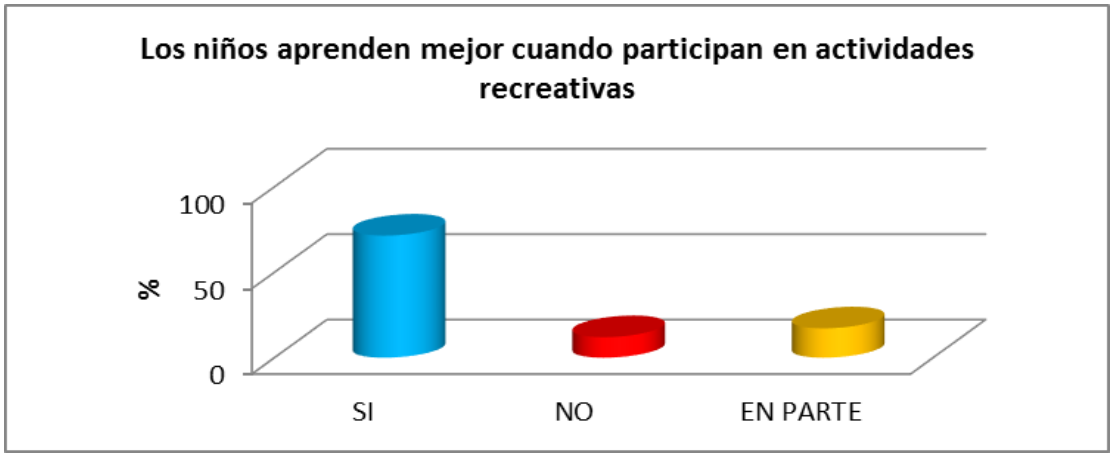
ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

3. ¿Considera usted que los niños/as aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas?

TABLA 10

CRITERIOS	*f*	%
SI	25	*71*
NO	4	*12*
EN PARTE	6	*17*
TOTAL	**35**	*100*

GRÁFICO 10



***Fuente**: Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
***Elaboración**: Investigadora*

Interpretación y Análisis

La mayoría de los padres de familia comprendidos en el 71% de la población, estima que los niños/as aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas, el 17% y 12% estiman que en parte o simplemente no lo hacen a través de esta actividad respectivamente.

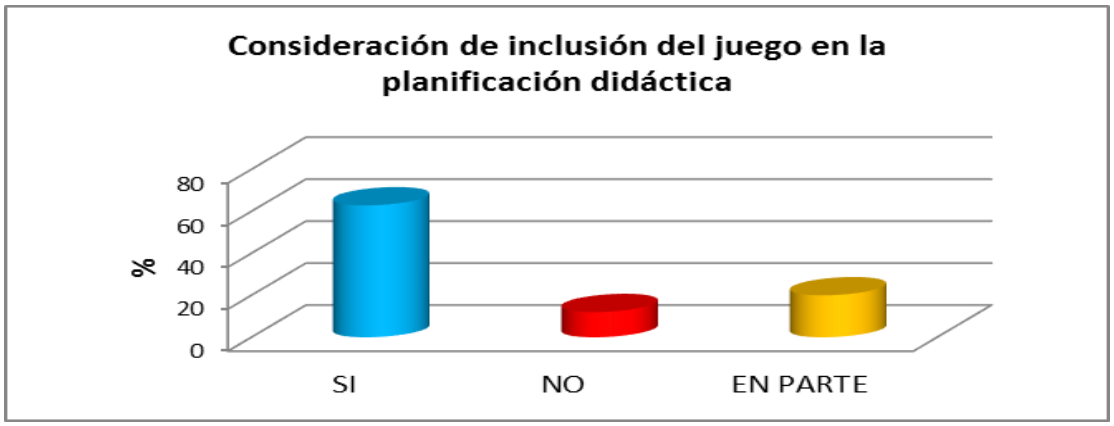
Aunque la mayoría de padres de familia menciona estar de acuerdo con la idea de que el juego favorece aprendizajes en los niños; pues se avizora en los datos expuestos un significativo índice de ellos que no lo estima así, por lo contrario se tiende a asociar directamente a la escuela (según las acotaciones adicionales) como el ente exclusivo para este proceso al margen de la actividad recreativa. Esta idea evidencia la limitada conciencia que poseen los padres de familia respecto al alcance que tiene el juego en el desarrollo integral de los sus hijos.

4. ***¿Usted como padre o madre de familia, se ha percatado que el aprendizaje a través del juego, logra desarrollar en los niños/as la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, entre otras actitudes positivas?***

TABLA 11

CRITERIOS	***f***	**%**
SI	22	*63*
NO	6	*12*
EN PARTE	7	*20*
TOTAL	**35**	*100*

GRÁFICO 11



Fuente: *Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
Elaboración: *Investigadora*

Interpretación y Análisis

La información estadística presentada, da cuenta que el 63% de los padres de familia se ha percatado que el aprendizaje a través del juego, logra desarrollar en los niños/as la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, entre otras actitudes positivas, y el 12% de este sector no lo ha hecho.

El que la mayoría de los padres de familia sean conscientes del alcance que tiene el juego como potencial estrategia para el desarrollo integral de los infantes, se convierte en una verdadera fortaleza, puesto que es posible a través de ello su comprensión para permitir o a su vez participar en las actividades recreativas de sus hijos. Los padres son los primeros compañeros de juego de sus hijos, con ellos aprenderán a imitar sonidos a coger los juguetes que se le ponen en las manos, a tirarlos y deleitarse con el ruido que provocan al caer, más tarde a esconder y encontrar cosas; actividades básicas para la estimulación de funciones que aplicara en la vida adulta.

5. ¿Estima usted adecuado que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su formación integral?

TABLA 12

CRITERIOS	*f*	%
SI	24	*69*
NO	5	*12*
A VECES	6	*17*
TOTAL	**35**	*100*

GRÁFICO 12

***Fuente**: Encuesta a Docentes y Directora de la Escuela F. Piedemonte Mosquera*
***Elaboración**: Investigadora*

Interpretación y Análisis

El 69% de los padres de familia está de acuerdo que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su formación

integral, aunque se puntualiza en el hecho de que eso no quiere decir precisamente que los niños no dispondrán de límites para ejecutar esta actividad; particularmente los padres de familia comprendidos en los porcentajes de 17% y 12% de no y a veces respectivamente, sostienen que es importante dosificar en los niños sus actividades de recreación, particularmente para que asuman otro tipo de actividades en las cuales también tienen que desempeñarse responsablemente como por ejemplo el cumplimiento de sus tareas escolares.

La etapa infantil, es fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el proceso de aprendizaje. Aunque conviene aclarar que esta afirmación no excluye a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza positiva tanto en la escuela como en el hogar.

g. DISCUSIÓN

Con la información obtenida en el trabajo de campo y a la luz de los fundamentos teóricos, que sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de las destrezas básicas del idioma inglés aporta la bibliografía seleccionada; se estima estar en condiciones de contrastar lo teórico y lo empírico derivado de los datos recogidos de los instrumentos aplicados, a propósito de verificar las hipótesis planteadas en este proceso de investigación:

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1: Los juegos que se utilizan en el nivel de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi, constituyen estrategias didácticas eficaces en la formación de los niños/as.

La hipótesis se verifica tomando como referencia los resultados de las preguntas número uno, dos y seis de la encuesta aplicada a las maestras y directora; y los resultados de las preguntas número uno y dos de la encuesta aplicada a los padres de familia, de cuyo análisis e interpretados se deduce lo siguiente:

El juego independientemente de sus características o denominaciones, constituye una actividad sumamente atractiva para los niños/as como espacio de recreación y en muchos de los casos, de interacción con sus pares, según lo refieren en sus diferentes manifestaciones los padres de familia.

Conscientes de esto, el 75% de las docentes del nivel e institución investigada aseguran utilizar el juego incisivamente en el desarrollo de sus clases con el propósito de fortalecer la adaptación institucional, al mismo tiempo que se propicia espacios de recreación y se promueve aprendizajes específicos; con ello las maestras ponen de manifiesto su convicción desde su experiencia práctica, de la transcendencia del mismo en la motivación del niño/a hacia la actividad escolar, y consecuentemente en el aprendizaje.

En concordancia a ello existe una tendencia media del 50%, respeto a los juegos más recurridos por las maestras, de entre los cuales sobresale los juegos de construcción y los juegos tradicionales. Los primeros asociados a la amplia incidencia al desarrollo de diferentes funciones y procesos básicos del pensamiento, tales como la organización, clasificación, análisis, ubicación, etc.; los cuales sin duda alguna son indispensables estimular a temprana edad.

Así mismo, se estima que en la parte afectiva o axiológica los juegos tradicionales juegan un papel importante, por ello ocupan el 50% de inclinación por parte de las maestras para ser usados como estrategia en el desarrollo de sus clases; ya que estos por lo general se ejecutan en colectivo o equipos; constituyéndose de tal manera en estrategias propicias para favorecer la práctica y afianzamiento de valores como la cooperación, solidaridad, amistad, respeto, cooperación, trabajo en equipo, entre otros. Esto además de mantener vivo la cultura y buenas tradiciones de los pueblos

Se demuestra así que, el juego es la mejor universidad, pues a través de él, los niños pequeños aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollan su imaginación, se implican emocionalmente, imitan a otros niños, a sus padres, mueven sus músculos y articulaciones favoreciendo así a su desarrollo integral.

DECISIÓN: Bajo los argumentos descritos, la hipótesis planteada es ***aceptada***, puesto que las docentes del nivel de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi, utilizan diversas modalidades de juegos de entre los que se destaca los juegos de construcción y tradicionales, los cuales se constituyen estrategias didácticas eficaces en el proceso formativo de los niños/as.

HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2: ***La actividad docente basada en juegos, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Educación Inicial de Educación General Básica de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera".***

La segunda hipótesis se verifica en función de la información obtenida en las preguntas **3, 4** y 7 de la encuesta aplicada a las docentes, y los resultados derivados de las preguntas **3, 4** y **5** de la encuesta aplicada a los padres de familia; de cuyo análisis e interpretación se demuestra lo siguiente:

El 75% de las docentes encuestadas afirma que las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños/as de Educación Inicial, es una de las

estrategias didácticas más adecuadas para generar aprendizajes significativos, particular que se asocia al interés innato que sienten los infantes hacia esta actividad. El juego constituye un espacio ventajoso, para promover el proceso de aprendizaje en sus diferentes dimensiones (conocimientos, procedimientos y actitudes) en los alumnos/as.

Se tiene el convencimiento que cuando juegan los niños/as, ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimulan la inteligencia y las emociones. Por ello el 75% del sector docente, ratifican su posición respecto a la trascendencia del juego en el buen desarrollo de las funciones básicas de los infantes y demás actitudes críticas necesarias para la generación de un aprendizaje significativo.

Ante ello, y tal como lo estiman el 100% de las docentes investigadas, es imprescindible la inclusión del juego como estrategia didáctica en la planificación didáctica, para el desarrollo de la clase con los párvulos. Pues tal como se ha precisado en análisis previos, el juego proporciona a los infantes la oportunidad de desarrollar sus diferentes manifestaciones del aprendizaje de la misma manera lo aprecian los padres de familia (71%), quienes también consideran que los niños/as aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas puesto que con éste se estimula la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, entre otras actitudes positivas.

La etapa infantil, es fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece

como algo inherente al niño. Ello impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en la generación de aprendizajes significativos. Aunque conviene aclarar que esta afirmación no excluye a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta del todo otras formas de enseñanza en el ámbito escolar

DECISIÓN: En base a las interpretaciones descritas, la hipótesis planteada se ***acepta*** también, en virtud de se ha confirmado que la actividad docente basada en juegos, sí promueve la estimulación de las funciones básicas y demás actitudes críticas en los niños de Educación Inicial de Educación General Básica de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera", indispensables en la generación de aprendizajes significativos.

h. CONCLUSIONES

Culminada la presente investigación, y luego del análisis correspondiente, se determinó las siguientes conclusiones:

- La actividad docente basada en juegos, sí promueve la estimulación de las funciones básicas y demás actitudes críticas en los niños/as como: la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, entre otras actitudes positivas para la sana convivencia; de Educación Inicial de Educación General Básica de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera," indispensables en la generación de aprendizajes significativos.

- Las maestras tienen el convencimiento de que los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en la formación de los niños/as; ya que estos por lo general se ejecutan en colectivo o equipos; constituyéndose de tal manera en estrategias propicias para favorecer la práctica y afianzamiento de valores como la cooperación, solidaridad, amistad, respeto, cooperación, trabajo en equipo, entre otros. Esto además de mantener viva la cultura y buenas tradiciones de los pueblos.

- Tanto desde la perspectiva de las maestras como de los padres de familia, el juego se asume como algo inherente al niño/a. Ello impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en la generación de aprendizajes significativos; ya que proporciona a los infantes la oportunidad de desarrollar las diferentes manifestaciones del aprendizaje:

conceptual, procedimental y actitudinal, particular del que están convencidos tanto los padres de familia como las docentes.

i. RECOMENDACIONES

Dadas las conclusiones planteadas, la autora de este trabajo de investigación estima pertinente recomendar:

- Al ser el juego una de las actividades a la que por naturaleza los niños/as manifiestan marcada inclinación, es oportuno que las maestras lo aprovechen en la escuela con tal persistencia para propiciar a través de él, escenarios de aprendizaje en los diferentes ámbitos del desarrollo de la personalidad del individuo: psico- motor, cognitivo, social y emocional.

- A las autoridades y docentes del plantel se recomienda promover espacios de interacción o sensibilización para los padres de familia, para concienciarlos sobre la trascendencia del juego en la formación integral de sus hijos; así como de la importancia de su iteración en las actividades recreativas para el fortalecimiento afectivo de la relación padre – hijo.

- Siendo el juego un medio trascendente de aprendizaje de y para la vida, y por ello un importante instrumento de educación; es imprescindible que las maestras para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, consideren necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a tenerlo presente en los principios

metodológicos, ¿cómo enseñar?, de la planificación didáctica para el desarrollo de la clase.

- Es importante que las docentes de Educación Inicial adapten los juegos a las necesidades, intereses y propósitos de los niños/as, con ello ayudarán a la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo, crítico y al mundo social.

j. BIBLIOGRAFIA

- ARNOLD Gesell, y otros. (1985). El niño de 1 a 5 años. PAIDOS IBERICA. USA
- ASAMBLEA NACIONAL. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial N° 417. Ecuador.
- CAÑETE, S. (1992). Los juegos en los niños, Editorial La Academia. La Habana, Cuba.
- CASADO, Flores Juan. (1985). Diagnostico del síndrome del niño maltratado. An Esp Pediat. Madrid, España
- DECROLY, Ovidio. (2002). El juego infantil*: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Colección Psicología. Cuarta Edición. Morata Series. Bélgica
- DOMÍNGUEZ, C.; Bolivar, E. (2005). Desarrollo Psicosocial del lenguaje. Universidad Nacional Abierta. Caracas-Venezuela.
- FREIRE, M. (1989). La evolución psicológica del niño, Grijalbo. Barcelona, España.
- GIMENO, J.; PÉREZ, A, (1989). La Enseñanza, su Teoría y su Práctica. Akal. Madrid, España.
- GONZÁLEZ, Ana. (1995). 1987). El niño y el juego I. Las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado. Nueva Visión. Buenos Aires, Argentina
- GRAS, O. (1997). La Creatividad y sus Implicaciones. Editorial La Academia. La Habana, Cuba.

- ✓ HILL, W. (1976). Teorías Contemporáneas del Aprendizaje; Paidós. Buenos Aires.
- ✓ KLEIN, M. (1971). La labor del juego. Hormé. Buenos Aires, Argentina
- ✓ MEJÍA Laura. (2003). El juego como actividad recreativa, PAIDOS. Madrid, España.
- ✓ PIAGET, J. (1956). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Redondo Editor. Barcelona
- ✓ PIAGET, Jean. (1969). *Psicología y pedagogía*. . Espasa-Calpe, Madrid
- ✓ PIAGET, Jean. (1934). El juego en el niño. Espasa-Calpe, Madrid
- ✓ PRIETO, Figueroa B. (1984). Principios generales de la educación. Monte Ávila Editores. Caracas, Colombia.
- ✓ PUGMIRE-STOY, M. (1996). El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación. Nancea. Madrid, España.
- ✓ SILVA, L. (1995). En Busca de Una Pedagogía de Igualdad. Editorial Lisboa. Brasilia, Brasil.
- ✓ TRUEBA, Pablo. (1999). Ambientes de aprendizaje en Educación Inicial. Editorial Praxis, S.A. Barcelona, España
- ✓ VIGOTSKY, L. S. (1924). El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo. Barcelona, España
- ✓ VYGOTSKY, L. (1991). La Formación Social de la Mente. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.

- ✓ WALLON, H. (1987). Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Visor-Mec. Madrid, España.

k. ANEXOS

ANEXO 1. PROYECTO APROBADO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERAS DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

EL JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL PEDEMONTE MOSQUERA DEL CANTÓN YACUAMBI DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE.

PROYECTO DE TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA.

AUTORA:

CARMEN LUISA GONZÁLEZ QUEZADA

LOJA – ECUADOR

2013

a. TEMA

EL JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL “PEDEMONTE MOSQUERA” DEL CANTÓN YACUAMBI DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE

b. PROBLEMÁTICA

Ubicación y Contextualización

El proponente de este trabajo se desarrolla en la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi, el cual es conocido por ser el cantón más septentrional de la provincia y por ser el principal asentamiento humano de la etnia Saraguros en Zamora Chinchipe. Se encuentra rodeado por los cantones Zamora y Yantzaza; y limita con las provincias de Loja, Azuay y Morona Santiago. Sus primeros habitantes fueron de nacionalidad Shuar, encabezados por el Cacique Mariano Taisha y siendo sus principales actividades la caza y la pesca y en menor escala las actividades agrícolas para el autoconsumo como la yuca y el plátano.

Con la llegada de los misioneros franciscanos se difundió su actividad religiosa y entre Shuar y Saraguros se han protagonizado una serie de enfrentamientos por la posesión de las tierras en este sector. Posteriormente se organiza la primera junta parroquial con el nombre de San José de Yacuambi, perteneciente al Cantón Saraguro de la provincia de Loja, específicamente el 12 de Septiembre de 1936; situación está que determina instalarse como una zona agrícola, minera y ganadera a la vez. Mediante decreto legislativo del 8 de Enero de 1953 y sancionado por el Ejecutivo el 28 de Octubre del mismo año, se crea el Cantón Yacuambi, el mismo que es publicado en el Registro Oficial No. 360 del 10 de Noviembre de 1953.

Las principales actividades productivas de la zona son la actividad pecuaria y la agrícola. Debe destacarse que dentro de la actividad pecuaria se encuentra la cría de ganado vacuno de doble propósito; es decir, de leche y de carne, además es complementada con la cría de animales menores como son los cerdos, cuyes, aves de corral, entre otros. De la misma forma cuentan con una serie de organizaciones sociales representativas en el sector: el municipio cantonal, administrado por Manuel Gonzáles, de origen Saraguro en el sector; la fundación Ecológica Yacuambi, fundación Ñucata Yacuambi y lo que es más, el Proyecto de Desarrollo Rural Integral Saraguro-Yacuambi del Ministerio de Bienestar Social que abarca éste sector de Loja y Zamora, en particular. Este DRI centra sus actividades en el sector agrícola, el caso de la legalización de la tierra, la construcción de la carretera Yacuambi-Saraguro, la parte sociorganizativa y el tema agropecuario de la región, en lo fundamental.

Problemática

Con la finalidad de realizar un trabajo responsable, serio y que contribuya a mejorar la actual situación, se estimó adecuado y pertinente realizar un breve conversatorio con personalidades del cantón entre los que se contaron: padres de familia, docentes y directivos de la escuela. En este conversatorio se llegó a identificar aspectos muy importantes como los siguientes:

El 100% de docentes y directivos, manifiestan que la educación en este importante cantón oriental, está un poco abandonada; falta mayor atención por parte del gobierno central y del gobierno seccional.

El 100% de directivos y docentes, estiman importante destacar que a la educación inicial hay que darle mayor importancia, porque en este período escolar, es cuando los niños y niñas comienzan a aprender las primaras nociones educativas.

El 100% de directivos y docentes, señalan que los niños llegan cansados, con sueño, porque en el hogar, desde muy pequeños, son ocupados en diversas actividades que sus padres les encargan y, ello, no permite recibirlos en plenitud de condiciones para el aprendizaje.

El 100% de directivos y docentes manifiestan que para superar en algo este inconveniente, organizan juegos de diversa índole, a efectos de lograr insertarlos a los niños en los procesos de aprendizaje.

El 80% de los padres de familia, que en su mayoría son personas de escasos recursos y que se dedican a la agricultura, manifiestan que en la escuela faltan muchos recursos para que los niños jueguen, se distraigan y desarrollen su actividad formativa.

El 75% de los padres de familia, indican que las profesoras de educación inicial, tienen buena voluntad de trabajar y que son bien preparadas, pero

que la escuela no les da los recursos didácticos que necesitan y se requieren para brindar una mejor preparación a los niños.

Este conversatorio fue muy importante, porque de una u otra manera, permitió tener una idea clara de la actual situación educativa por la que atraviesan sus hijos y, se llegó a identificar el problema principal y los problemas secundarios o derivados.

Problema Principal

¿Cuál es la **i**ncidencia del juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera", del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe, año lectivo 2012-2013?

Problemas derivados

1. ¿Qué tipos de juego utilizan los docentes en el desarrollo de la actividad escolar de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera"?

2. ¿Cuáles son los resultados de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera", tras la ejecución de actividades de juego?

c. JUSTIFICACIÓN

Los primeros años de vida en el ser humano son fundamentales para el desarrollo futuro de las habilidades requeridas, es por eso que la etapa infantil debe ser estimulada en todos los sentidos, creando o generando aprendizajes que en la vida futura serán básicos para el aprendizaje.

La Educación Inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0-6), ésta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se le puede despertar sus habilidades físicas y/o psicológicas, su creatividad, se le puede enseñar a ser autónomo y auténtico; que más adelante le pueden servir para abrirse mundo por sí solo. para ello se han puesto en marcha distintos programas que apoyen en los aprendizajes de los niños, tomando teorías pedagógicas: Jean Piaget, VigotsKi, Freud, Froebel, Montesorri, entre otros la Educación Inicial es un derecho de los niños; se puede ver como una oportunidad de los padres de familia para mejorar y/o enriquecer sus prácticas de crianza y lograr una crianza de calidad, sin olvidar también el compromiso del personal docente y de apoyo para cumplir con los propósitos que se hayan planeado.

Con la educación inicial se pretende garantizar un desarrollo armónico del niño, para ello se cuenta con un programa pedagógico y su operación compete a todos los adultos que se relacionan y ejercen una influencia en los menores, pueden ser sus familiares o personal especializado en

educación. Se brinda en dos modalidades: escolarizada y no escolarizada. La escolarizada: se ofrece a través de los Centros de Desarrollo Infantil (CENDI) donde se da atención a los hijos de madres trabajadoras de núcleos urbanos. La modalidad no escolarizada que se maneja en el Instituto no requiere de instalaciones, puesto que es un programa dirigido a la capacitación de padres y madres para que eduquen adecuadamente a sus hijos, dicho programa se opera esencialmente en comunidades rurales, urbano marginadas e indígenas.

Tomando en consideración estas explicaciones teóricas, el presente trabajo se justifica porque permitirá conocer muy de cerca la realidad educativa de este importante sector oriental de nuestra patria.

Académicamente se justifica porque, va a permitir que las maestras, directivos y padres de familia, reflexionen sobre la actual situación formativa de los niños.

Desde el punto de vista social, esta investigación servirá como base esencial para entregar a la sociedad niñas y niños debidamente formados y, que se constituyan en hombres y mujeres capaces de servir a esa misma sociedad.
Es pertinente porque la temática es de actualidad y se cuenta con los referentes necesarios para desarrollarla.

d. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Determinar la incidencia del juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional “Pedemonte Mosquera”, del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe, año lectivo 2012-2013

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analizar si los juegos que se utilizan en Educación Inicial, sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños.

2. Identificar los resultados de aprendizaje tras las actividades de juego de los niños de Educación Inicial de Educación General Básica.

e. MARCO TEÓRICO

Educación Inicial (Preescolar)

Corresponde desde los 3 hasta los 5 años de edad del niño/a y constituye una parte no obligatoria en la educación ecuatoriana. Se subdivide en dos niveles, el primero engloba al alumnado de 3-4 años; y el segundo, a alumnos de 4-5 años. En muchos casos es considerada como parte de un desarrollo temprano, pero no siempre utilizada no por falta de recursos, sino por ideologías diversas del desarrollo infantil.

La Educación Inicial o Preescolar es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros. Se marca como fin garantizar y respetar los derechos de los niños y niñas, así como la diversidad cultural y lingüística, el ritmo propio de crecimiento y de aprendizaje, y potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia.

La responsabilidad de educación de los niños/as desde su nacimiento hasta los tres años de edad recae principalmente en la familia, aunque ésta puede decidir optar por diversas modalidades certificadas.

La educación inicial está articulada con la Educación General Básica con lo que se pretende lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano. La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado.

La importancia del juego en los niños

Según Casado (1985), el juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente, mientras que si no juega está enfermo (Casado, 1985).

El juego como indicativo de la salud infantil

Para Casado (1985), es más importante que se observe la apetencia de su hijo por el juego, que ponerle el termómetro, vigilar lo que come o hacerle análisis o radiografías. Cuando los niños de cualquier edad están enfermos o deprimidos, dejan de jugar, porque el juego implica una actitud activa y no

pasiva, precisa un compromiso físico, emocional e intelectual activo para comprometerse libremente en el juego. El juego es por tanto el mejor indicador de la salud de tu hijo, es tan importante como la comida y el sueño. Si tu hijo juega, duerme y come suficiente, está sin duda sano.

El juego es la mejor universidad, a través de él, los niños pequeños aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollan su imaginación, se implican emocionalmente, imitan a otros niños, a sus padres, mueven sus músculos y articulaciones. El juego es el mejor entretenimiento para la inteligencia, la capacitación de habilidades, las emociones y la actividad física. Más tarde, el juego permite socializar al niño, potenciando las relaciones con otros niños y con su entorno.

Psicomotricidad, imaginación e inteligencia

Cuando juegan, los niños ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimula la inteligencia y las emociones. Por eso, el juego tiene que ser siempre entretenido, divertido, para que sea voluntariamente aceptado.

Con el juego los niños adquieren experiencia al conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, aprenden a ser imaginativos, a dramatizar, simulando ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones, y a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos.

Tal como lo afirma Mejía (2003), el juego es imprescindible en todas las etapas de la infancia, lógicamente cambian el tipo de juego y su significado. Existen casi infinitas formas de jugar, solo limitadas por el espacio que tienen para desarrollar sus juegos, los recursos que les proporcionan los adultos y por su propia imaginación. Por ello los adultos deberían facilitar los medios para jugar, los materiales y el espacio necesario para ello.

Compañeros de juegos

“Los padres son los primeros compañeros de juego de sus hijos, con ellos aprenderán a imitar sonidos a coger los juguetes que se le ponen en las manos, a tirarlos y deleitarse con el ruido que provocan al caer, más tarde a esconder y encontrar cosas. Poco a poco tu hijo aprenderá a jugar solo durante cortos periodos de tiempo, cada vez podrá entretenerse más tiempo solo, siempre que tenga objetos con los que jugar y espacios para ver; cuando puede desplazarse gateando aprenderá a coger las cosas que le rodean con las que puede desarrollar su imaginación” (García, 1999).

En la edad preescolar aprenderá a jugar con otros niños. El juego le permitirá ser cada vez más independiente, que es el objetivo final de la educación, lograr que tu hijo sea un adulto independiente, equilibrado y bien relacionado con su medio, metas imposibles de conseguir sin el juego.

¡Juega con tus hijos!

“Mejía (2003) menciona que los padres, muchas veces influenciados por la industria del juguete, proporcionan a sus hijos solo “juguetes educativos”, limitando el juego que permite aprender sobre el mundo real, sobre si mismo y sobre su entorno, y esto es tanto o más educativo. Es muy útil y agradable para tu hijo, también para ti, que juguéis juntos, revolcándoos por el suelo, modelando plastilina, cantando, bailando o jugando al baloncesto. Esto no solo mejorará vuestra unión, también hace que tu hijo se sienta mucho más feliz, a la vez que se pueda recuperar la alegría del recuerdo de tus juegos infantiles.

Algunos padres, quizás tú, por motivos, generalmente de trabajo, no tienen tiempo de jugar con sus hijos. ¡No saben lo que se pierden! Aunque descubran años después su error, ya nunca podrán recuperar las sonrisas, las alegrías, las emociones y el progreso de su hijo. Aunque sólo sea media hora al día, dedica tiempo a jugar con tu hijo. No para ver la televisión, tampoco para ver como juegan otros niños, muñecos o dibujos animados, sino para que te liberes de todas tus cargas y obligaciones y juegues al escondite, a los indios, o a imitar a quien tu hijo quiera. Y los fines de semana dedícale más tiempo, os lo merecéis.

Uso del Juego como estrategia educativa

Para Gras (1997), “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la

vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Este teórico, estableció un precepto: el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebes verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Gras define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad

según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget (1934), asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a el anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a

los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como sí creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, va aprendiendo y descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana:

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1966) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los

alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

f. METODOLOGÍA

El presente trabajo por sus características, se incluirá en un tipo de investigación no experimental, llevado a un nivel de estudio descriptivo – explicativo; en virtud de que se encamina a describir la relación existente entre las variables: el juego y el proceso de aprendizaje de los niños/as del nivel de educación Inicial.

POBLACIÓN Y MUESTRA:

Para el presente estudio se determina como unidad de análisis a las docentes, directivos y padres de familia de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional Pedemonte Mosquera del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe. Delimitándose la población de estudio como sigue:

UNIDADES DE ANÁLISIS	***TOTAL***	***MUESTRA***
Directivos	1	1
Docentes	3	2
Padres de familia	35	35
TOTAL DE LA POBLACIÓN	**63**	**63**

Siendo el total de la población de estudio accesible en cuanto al número, no se obtendrá ninguna muestra estadística; es decir los instrumentos que se diseñaran para su respectivo estudio serán aplicados a todo los elementos.

MÉTODOS Y TÉCNICAS

Se utilizará los siguientes métodos:

Analítico sintético: Se usará en toda la investigación permitiendo realizar la caracterización teórica científica de las categorías de estudio.

La inductivo-deductivo: Se lo utilizara en el procesamiento de la información, tanto teórico científica como empírica, lo que permitirá la caracterización del alcance del juego en la generación de aprendizajes significativos en los niños/as, consecuentemente la comprobación de las hipótesis.

Estadístico descriptivo: Se lo utilizará para el procesamiento de los datos obtenidos mediante los instrumentos a diseñados, y el análisis de las fuentes documentales. Todo ello tras organizar los cuadros y gráficos que contendrán los resultados de la investigación.

ENCUESTA PARA DOCENTES Y DIRECTOR: Para la concreción de la técnica se diseñará un cuestionario con preguntas derivadas de la sistematización de las variables, con la finalidad de obtener información desde la perspectiva de los docentes, analizar si los juegos que se utilizan en la educación inicial sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños/as.

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA: De la misma manera se diseñará un cuestionario para ser aplicado al sector de la población de estudio integrada por los padres de familia, esta vez con el objeto de

contrastar la información provista por los docentes y a su vez caracterizar los resultados de aprendizaje los niños/as tras actividades de juego.

HIPÓTESIS

Como hipótesis se plantean las siguientes:

a) Los juegos que se utilizan en el nivel de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi, constituyen estrategias didácticas eficaces en la formación de los niños/as

b) La actividad docente basada en juegos, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Educación Inicial de Educación General Básica de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera"

3.1 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE HIPÓTESIS

CATEGORÍAS	VARIABLES	INDICADORES	INDICES
El Juego como Instancia Recreativa	El juego en los niños El juego como estrategia de aprendizaje Tipos de juegos El juego en la edad preescolar	-Definición -características -Importancia -Pertinencia en relación al desarrollo formativo de los niños	Siempre A veces Nunca

Aprendizaje Significativo	Conocimientos previos Aprendizaje Proceso de enseñanza aprendizaje	-Definición -características -Importancia de los conocimientos previos -Procesos del pensamiento	Siempre A veces Nunca

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPOTESIS
EL JUEGO COMO INSTANCIA RECREATIVA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA ESCUELA FISCOMISIONAL "PEDEMONTE MOSQUERA", DEL CANTÓN YACUAMBI DE LA PROVINCIA DE ZAMORA CHINCHIPE	¿Cuál es la incidencia del juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera", del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe, año lectivo 2012-2013*?* **DERIVADOS** 1. ¿Qué tipos de juegos utilizan los docentes en el desarrollo de la actividad escolar de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional	Determinar la influencia que tiene el juego como instancia recreativa, en el proceso de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe. ESPECÍFICOS 1. Analizar si los juegos que se utilizan en Educación Inicial, sirven como estrategia didáctica en la formación de los niños. 2. Identificar los	**Categorías Generales** El juego: El juego como instancia recreativa desarrollan las capacidades y valores en los niños Dinámica de los juegos en los niños El juego como estrategia didáctica Aprendizajes significativos en los niños de edad preescolar	**Hipótesis Específicas** 1.Los juegos que se utilizan en el nivel de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi, constituyen estrategias didácticas eficaces en la formación de los niños/as 2. La actividad docente basada en juegos, sí generan aprendizajes significativos en los niños de Educación Inicial de Educación General Básica de

	“Pedemonte Mosquera”? 2. ¿Cuáles son los resultados de aprendizaje de los niños/as de Educación Inicial de la Escuela Fiscomisional “”Pedemonte Mosquera, tras la ejecución de actividades de juego?	resultados de aprendizaje de los alumnos/as tras las actividades de juego de los niños de Educación Inicial de Educación General Básica.		la Escuela Fiscomisional “Pedemonte Mosquera”.

g. CRONOGRAMA DE TRABAJO

		2013																											
		Mayo				Junio				Julio				Agos.				Sept.				Oct.				Nov.			
	ACTIVIDADES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
01	Elaboración del proyecto																												
02	Presentación y aprobación del proyecto																												
03	Defensa del proyecto																												
04	Desarrollo de la investigación de campo																												
05	Procesamiento y tabulación de datos.																												
06	Verificación de hipótesis																												
07	Construcción de conclusiones y recomendaciones																												
08	Revisión del Director de Tesis sobre sugerencias																												
09	Elaboración del informe final																												
10	Aprobación de la tesis																												
11	Graduación																												

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

- **RECURSOS**

Los recursos a emplearse en el desarrollo de este trabajo de investigación se anotan:

RECURSOS HUMANOS

- Director de tesis
- Directora de la Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora Chinchipe
- Docentes y Padres de familia de los iños/as de Educación Inicial Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera" del cantón Yacuambi de la provincia de Zamora ChinchipeInvestigadora

RECURSOS INSTITUCIONALES

- Universidad Nacional de Loja
- Área de Ciencias de la Educación el Arte y la Comunicación
- Carrera de **Psicología Infantil y Educación Parvularia**, Modalidad a distancia
- Escuela Fiscomisional "Pedemonte Mosquera"

RECURSOS MATERIALES

- Computadora
- Material de oficina (Material fungible)
- Material bibliográfico
- Servicio de Internet, telefónico y Cámara fotográfica

RUBROS	DESCRIPCIÓN	MONTO TOTAL (USD)	MONTO DISPONIBLE(USD)
Gastos de operación	Movilización	30,00	30,00
De materiales	Material Bibliográfico	600	600
	Material de oficina: cartuchos, esféros	65,00	25,00
Servicios Informáticos	Internet Impresiones, copias	300	300
Elaboración de borradores	Impresiones, copias Anillados, empastados	250	250,00
Otros	Imprevistos	150,00	150,00
TOTAL		1355,00	1355,00

FINANCIAMIENTO

Para el financiamiento total de la investigación se utilizarán recursos económicos propios de la investigadora.

i. BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ ASAMBLEA NACIONAL. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Registro Oficial N| 417. Ecuador.
- ✓ CASADO, Flores Juan. (1985). Diagnóstico del síndrome del niño maltratado. An Esp Pediat. Madrid, España
- ✓ GARCÍA, Santiago. (1999). El juego y los padresPaidos. Argentina
- ✓ GRAS, O. (1997). La Creatividad y sus Implicaciones. Editorial La Academia. La habana, Cuba.
- ✓ MEJÍA Laura. (2003). El juego como actividad recreativa, PAIDOS. Madrid, España.
- ✓ MINEDUC. (2008). Proyecto de Educación Inicial de Calidad con Calidez. Ecuador.
- ✓ PIAGET, Jean. (1934). El juego en el niño. Espasa-Calpe, Madrid
- ✓ SILVA, G. (1995). El juego como actividad y estrategia educativa. Praxis ED. Barcelona
- ✓ VIGOTSKY, L. S. (1924). El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Grijalbo. Barcelona, España.

ANEXO 2: ENCUESTA PARA DOCENTES Y DIRECTORA

ENCUESTA PARA DOCENTES Y DIRECTORA

Distinguida Maestra: Muy comedidamente le solicito a usted, se sirva contestar el presente cuestionario, a fin de obtener información valiosa sobre el juego en la Educación Inicial.

Por su valiosa colaboración, desde ya le expreso mi gratitud y estima más distinguida.

CUESTIONARIO

1. ¿Considera usted que las actividades lúdicas en la educación que se imparte a los niños de Educación Inicial, es una de las estrategias didácticas más adecuadas para la formación de los niños/as?

   Si ( ) A VECES ( ) No ( )

POR QUÉ?.....

2. ¿Ejecuta Ud. juegos como estrategia didáctica en el desarrollo de la clase?
   Siempre ( ) La mayoría de las veces ( ) A veces ( ) Nunca ( )
   - ¿Cuáles son los juegos más recurrentes en su práctica diaria?
     - Juegos de construcción ( )
     - Juegos con reglas convencionales ( )
     - Juegos tradicionales ( )
     - Juegos dramáticos ( )
     - Todas las anteriores ( )
     - Otro ( )

3. ¿Cuál es su principal propósito al ejecutar juegos con los niños/as en el desarrollo de la clase?
   - Fortalecer la adaptación institucional ( )
   - Recreación ( )
   - Promover aprendizajes específicos ( )
   - Todas las anteriores ( )
   - Otro ( )

4. ¿Está usted de acuerdo que el juego promueve en los infantes el desarrollo de sus funciones básica y demás actitudes científicas (curiosidad, iniciativa, imaginación, entre otras)

Sí ( ) No ( ) EN PARTE ( )

POR QUÉ?.....

5. ¿Considera usted importante que, la planificación curricular debe contemplar actividades recreativas, que permita promover la creatividad, la cooperación y otros valores más?

Sí ( ) A Veces ( ) NUNCA ( )

POR QUÉ?.....

6. Cree usted que la consistencia y la pertinencia de las actividades recreativas que usted realiza en el aula contribuyen a la adquisición de aprendizajes?

Si () NO ( ) A veces

POR QUÉ?.....

Gracias por su colaboración

ANEXO 3: ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

Señor (a) Padre o madre de Familia: Muy comedidamente le solicito a usted, se sirva contestar el presente cuestionario, a fin de obtener información valiosa sobre el juego en la Educación Inicial.

Por su valiosa colaboración, desde ya le expreso mi gratitud y estima más distinguida.

CUESTIONARIO

6. ¿Estima usted que los niños aprenden mejor cuando participan en actividades recreativas?

Si ( ) NO ( ) En parte ( )

POR QUÉ?.....

7. ¿Usted como padre o madre de familia, se ha percatado que el aprendizaje a través del juego, logra desarrollar en los niños/as la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, entre otras actitudes positivas?

Si ( ) NO ( ) En parte ( )

POR QUÉ?.....

8. ¿Conoce Ud. Si las maestras de sus hijos desarrolla juegos en el desempeño de sus clases?

9. Si ( ) NO ( ) A veces ( ) Desconoce ( )

10. Desde su percepción como padre ¿Qué tipo de juegos prefiere su hijo/a?

- Juegos de construcción ( )
- Juegos con reglas convencionales ( )
- Juegos tradicionales ( )
- Juegos dramáticos ( )
- Video Juegos
- Todas las anteriores ( )
- Otro ( )

11. ¿Estima usted adecuado que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su formación integral?

Sí ( ) No ( ) A veces ( )

Gracias por su colaboración

INDICE

CONTENIDOS	Pág.
PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
SUMMARY	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	7
e. MATERIALES Y MÉTODOS	31
f. RESULTADOS	36
g. DISCUSIÓN	56
h. CONCLUSIONES	61
i. RECOMENDACIONES	63
j. BIBLIOGRAFÍA	65
k. ANEXOS	68