



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

1859

Universidad Nacional de Loja

Unidad de Educación a Distancia

Maestría en Educación con Mención en Orientación Educativa

El juego trabajo y la orientación vocacional de los niños del nivel inicial de la escuela de educación general básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2022-2023

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación con mención en Orientación Educativa.

AUTORA:

Lic. Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez

DIRECTOR:

Dr. Richard Eduardo Ruiz Ordóñez Mgs.

Loja - Ecuador

2023

Educamos para **Transformar**

Certificación

Loja, 22 de agosto de 2023

Dr. Richard Eduardo Ruiz Ordóñez Mgs.
DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

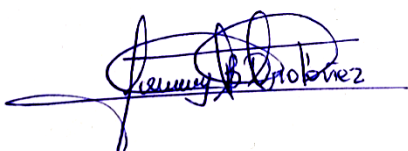
CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de la elaboración del Trabajo de Titulación denominado: **El juego trabajo y la orientación vocacional de los niños del nivel inicial de la escuela de educación general básica “Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2022-2023** , previo a la obtención del título de **Magíster en Educación con Mención en Orientación Educativa**, de autoría de la estudiante **Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez**, con **cédula de identidad Nro. 1102565239**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.

Dr. Richard Eduardo Ruiz Ordóñez Mgs.
DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez**, declaro ser el autor del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Titulación en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

Firma: 

Cédula de identidad: 1102565239

Fecha: 20 de septiembre de 2023

Correo electrónico: fanny.b.ordóñez@unl.edu.ec

Teléfono: 0980233364

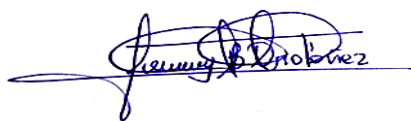
Carta de autorización por parte de la autora para la consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Titulación.

Yo, **Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez**, declaro ser autora del Trabajo de Titulación denominado: **El juego trabajo y la orientación vocacional de los niños del nivel inicial de la escuela de educación general básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2022-2023**, como requisito para optar por el título de **Magister en Educación con Mención en Orientación Educativa**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, 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 del Trabajo de Titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los veinte días del mes de septiembre del dos mil veintitrés.



Firma:

Autora: Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez

Cédula de identidad: 1102565239

Dirección: Pablo Picasso y Greco Cdla. Sauces Norte

Correo electrónico: fanny.b.ordóñez@unl.edu.ec

Teléfono: 0980233364

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director del Trabajo de Titulación: Dr. Richard Eduardo Ruiz Ordóñez Mgs.

Dedicatoria

Este trabajo investigativo dedico principalmente a Dios que es mi fuente de inspiración, a la memoria de mis padres por su lucha inalcanzable y trabajo constante para brindarme bienestar. A mis hijos y a mi esposo que han sido apoyo incondicional en cada una de las metas propuestas en el transcurso de mi vida.

Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez

Agradecimiento

Agradezco primeramente a Dios por la salud y bienestar a lo largo de mi preparación académica; a mi familia por la paciencia, comprensión y apoyo, a la Universidad Nacional de Loja y sus docentes de la maestría de Orientación Educativa. Un agradecimiento especial al Dr. Richard Ruiz O. Mg. Sc., por su tiempo y conocimientos compartidos, los cuales han permitido salir adelante con el desarrollo y presentación del presente trabajo de investigación.

Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez

Índice de Contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de Contenidos	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	x
Índice de anexos	xi
1. Título	1
2. Resumen	2
2.1 Abstract.....	3
3. Introducción	4
4. Marco Teórico	6
5. Metodología	28
5.1. Enfoque y tipo de investigación.....	28
5.2. Técnicas e instrumentos	28
5.3. Procesamiento de la Información.....	29
6. Resultados	30
6.1. Observación a estudiantes	30
6.2. Encuesta a padres de familia	30
6.3. Encuesta a docentes	41
7. Discusión	45
8. Conclusiones	48

9. Recomendaciones	50
10. Bibliografía	52
11. Anexos	53

Índice de tablas:

Tabla 1. Metodología juego trabajo	30
Tabla 2. Aplicación momentos de juego trabajo.....	31
Tabla 3. Aspectos a desarrollar en la metodología juego trabajo	32
Tabla 4. Realización de las actividades	33
Tabla 5. ¿Considera usted que en el desarrollo del juego trabajo existe la participación creativa de los niños?.....	34
Tabla 6. ¿Cree usted que el juego trabajo en rincones permite potenciar capacidades e intereses en los niños?	35
Tabla 7. La organización temporal del juego trabajo en rincones depende:.....	35
Tabla 8. Los rincones de aprendizaje permiten:	36
Tabla 9. ¿Al realizar un cambio de actividad (alternabilidad en rincones) Usted permite al niño/a elegir libremente el rincón al que desee ir?	37
Tabla 10. ¿La evaluación del juego le permite realizar mejoras posteriores en la orientación vocacional y profesional de los niños/as?	37
Tabla 11. Al realizar el seguimiento en los rincones y evaluación, toma en cuenta los siguientes aspectos:	38
Tabla 12. ¿En el rincón del hogar, permite representar roles de oficios y profesiones de los niños?.....	39
Tabla 13. ¿Considera usted que el objetivo de la experiencia de aprendizaje se cumple a través del juego trabajo?.....	40
Tabla 14. En el rincón de ciencias ¿Puede el niño utilizar los sentidos para explorar y describir qué profesión u ocupación le gustaría adquirir a futuro?	41
Tabla 15. ¿Considera usted que los niños aprenden a través del juego?	41
Tabla 16. El juego trabajo como metodología creo que permite:	42
Tabla 17. Los rincones de aprendizaje son:	42
Tabla 18. En su hogar existe un espacio para el juego trabajo	43
Tabla 19. ¿He observado a mi hijo que dentro del juego asume roles de algunas profesiones u oficios?	43
Tabla 20. Permito que mi hijo juegue libremente?	44
Tabla 21. ¿Qué tiempo dedica usted al juego con trabajo con su hijo?	44
Tabla 22. Creo que la profesión u oficio que los niños desean en esta edad es:.....	45
Tabla 23. ¿Qué profesiones considera usted del agrado de sus hijos? (opción múltiple)	46

Tabla 24. Usted permite que su hijo desarrolle la creatividad en el juego	46
--	----

Índice de figuras:

Figura 1. Articulación entre Educación Inicial y primer grado de Educación General Básica.....	10
Figura 2. Rincones recomendados para el subnivel inicial 1	12
Figura 3. Rincones recomendados para el subnivel inicial 2.....	13
Figura 4. Ámbito de convivencia.....	17
Figura 5. Ámbito de expresión artística.....	18
Figura 6. Número de actividades de orientación vocacional por niveles de progresión .	23
Figura 7. Eje de autoconocimiento	25
Figura 8. Eje de información	26
Figura 9. Eje de toma de decisiones	27

Índice de anexos:

Anexo 1. Propuesta de mejora	55
Anexo 2. Formato de ficha de observación a estudiantes.....	55
Anexo 3. Encuesta dirigida a docentes	61
Anexo 4. Encuesta dirigida a padres de familia	63
Anexo 5. Oficio dirigido a la institución	65
Anexo 6. Evidencia fotográfica	66
Anexo 7. Oficio de emisión de certificado de Estructura, Coherencia y Pertinencia.....	68
Anexo 8. Oficio de emisión de certificado de Estructura, Coherencia y Pertinencia.....	69
Anexo 9. Certificación de Traducción de Abstract	70

1. Título

El juego trabajo y la orientación vocacional de los niños del nivel inicial de la escuela de educación general básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2022-2023

2. Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como propósito analizar la incidencia de la metodología del juego trabajo en la orientación vocacional y profesional de los niños del nivel inicial de la Escuela de Educación General Básica “Pompilio Reinoso Jaramillo” de la ciudad de Loja. Es importante determinar el proceso del juego trabajo en los niños y niñas del nivel inicial, por medio del análisis de los rincones donde podemos conocer los roles, profesiones, desarrollar los objetivos de las experiencias de aprendizaje. Además, se busca con la presente investigación identificar los efectos del juego en la orientación vocacional de los niños del nivel inicial. a través de la planificación. Finalmente se establece proponer estrategias didácticas y lúdicas que potencien las habilidades de los niños del nivel inicial en su proceso de orientación vocacional y profesional con actividades innovadoras. La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo y cualitativo, pues no solo pretende medir el desempeño de los niños a través del juego trabajo, sino que a la vez realizar un análisis y develar nuevas interrogantes acerca de la orientación vocacional dentro del juego trabajo y para ello los aportes que brindan la población encuestada, docentes y padres de familia, son de vital importancia para comprobar las hipótesis planteadas; es por ello que la investigación tiene un alcance descriptivo y exploratorio.

Palabras claves: Juego Trabajo, Orientación Profesional, Experiencia de aprendizaje, orientación vocacional

2.1 Abstract

The present research aims to analyze the impact of the play-based methodology on the vocational and professional orientation of preschool children at the 'Escuela de Educación General Básica Pompilio Reinoso Jaramillo' in the city of Loja. It is important to determine the play-based process in preschool children through the analysis of the areas where we can discover their roles and professions and achieve the objectives of the learning experiences. Furthermore, this research seeks to identify the effects of play on the vocational orientation of preschool children through planning. Finally, it aims to propose didactic and playful strategies that enhance the skills of preschool children in their vocational and professional orientation process through innovative activities. This research adopts both a quantitative and qualitative approach because it not only intends to measure children's performance through play but also to analyze and uncover new questions about vocational orientation within play-based activities. The contributions of the surveyed population, teachers, and parents at the 'Escuela de Educación General Básica Pompilio Reinoso Jaramillo' are crucial to test the hypotheses proposed. Therefore, the research has a descriptive and exploratory scope, as existing previous studies examine variables independently and, as a result, do not serve as a reference for this work.

Keywords: *Play-Based Methodology, Vocational Guidance, Learning Experience, vocational orientation*

3. Introducción

A lo largo de la historia, el juego ha sido empleado como un mecanismo de aprendizaje en las diferentes etapas del hombre; para Calvo (2018, como se citó en Ministerio de Educación, 2021) “el juego es algo que le conforta, le gusta y le entretiene; características que lo hacen atractivo. De esta manera en los niños produce un placer que le ayuda a asimilar conocimientos, normas” (p.6). Mediante el juego los niños pueden experimentar un sinnúmero de situaciones, lo que a la vez estimula al aprendizaje de nuevos conocimientos.

Una metodología que se aplica en los procesos de orientación vocacional y profesional, es el juego, que según Ministerio de Educación (2021) en el módulo de juego trabajo menciona que “el juego constituye una actividad rectora en la primera infancia, pues el niño aprende, disfruta, se relaciona, crea y desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas y afectivas” (p.5). Para Hoyos & Ramírez (2020) las “preferencias en juguetes o juegos suelen ser indicadores importantes sobre sus inclinaciones vocacionales”. (p.7)

Araújo y Taveira (2009, como se citó en Macías et al., 2019) menciona que “la orientación vocacional desde la perspectiva evolutivo-contextual, explica la necesidad de entender el desarrollo de la orientación vocacional como un proceso longitudinal, que parte de la infancia hasta la adultez y que se ve influido por factores personales y contextuales” (p.5).

La presente investigación se enfocará en el estudio del juego trabajo como metodología aplicada para el descubrimiento de intereses vocacionales y profesionales en niños del nivel inicial; ya que, según Ministerio de Educación (2015, p.66), el proceso de orientación vocacional y profesional debe ser aplicado en los niveles de estudio, desde inicial a 3ero de bachillerato. En este proceso, es importante descubrir las estrategias más adecuadas que permitan a los niños desarrollar habilidades y descubrir sus intereses, mismos que se irán construyendo a lo largo de su vida.

La Orientación vocacional reafirma el objetivo de la educación inicial, que es el de identificar, potenciar y fortalecer las habilidades y destrezas en los niños y niñas a temprana edad, pues a través de una serie de actividades estimuladoras y de juego le permiten al niño explorar y auto conocerse para prepararse en la construcción de su proyecto de vida, es por ello que surgió la necesidad de investigar ¿Cómo incide la metodología del juego trabajo en la orientación vocacional de los niños y niñas del nivel inicial de la Escuela de Educación General Básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja?.

En este sentido la investigación esta centrada en analizar la incidencia de la metodología del juego trabajo en la orientación vocacional y profesional de los niños del nivel inicial de la

Escuela de Educación General Básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja; para poder determinar cómo es el proceso del juego trabajo en los niños del nivel inicial, por medio del análisis de los rincones, en los cuales se identificaron los efectos del juego en la orientación vocacional de los niños del nivel inicial y finalmente llevó proponer estrategias didácticas y lúdicas que potencien las habilidades de los niños del nivel inicial en su proceso de orientación vocacional y profesional con actividades innovadora. De esta manera, se reafirma la hipótesis que se plantearon al inicio de la investigación; en la que el juego trabajo incide de forma significativa en la orientación vocacional de los niños de nivel inicial, donde la metodología de juego trabajo de los docentes del nivel inicial permite desarrollar habilidades en los niños, así mismo los rincones de aprendizaje facilitan el desarrollo de la metodología de juego trabajo y la orientación vocacional en los niños está dada a través de la motivación de los padres de familia

Este tipo de investigación proporciona herramientas a los docentes para la aplicación en su metodología de juego trabajo, beneficiando a la vez a niños y niñas del nivel inicial en el desarrollo de habilidades para la identificación de gusto e intereses que les permita a futuro elegir de forma libre y espontánea una profesión u oficio.

4. Marco Teórico

4.1. Juego trabajo

4.1.1 Teorías del juego como recurso educativo

El juego es una actividad didáctica, lúdica y recreativa que genera sentimientos de satisfacción, alegría por compartir ya sea en familia o con amigos de momentos en los que se pueden poner en práctica la imaginación, creatividad y fantasía por medio de objetos determinados o con los existentes en el entorno.

Según Alonso (2021) las primeras actividades de juegos corporales en las escuelas se introdujeron en el año 1878 en el área de educación física, los cuales tenían un complemento entre la gimnasia y el desarrollo cognitivo. Más tarde, personajes como Montessori, Decroly y Fröbel implementaron actividades lúdicas en las áreas de matemáticas y lecto escritura, demostrando de esta manera que los niños pueden aprender desde el juego; situación que fue poco entendida, ya que para muchos el juego se consideraba como un tiempo desaprovechado pues constituye un medio de dispersión y distracción para la persona (pp. 8-9).

Dentro de las conceptualizaciones sobre el juego, podemos encontrar a la RAE (n.d.), que define al juego como la “Acción y efecto de jugar por entretenimiento. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Para Viviana & Conde (2002, como se mencionó en López, 2018), juego es “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”.

Así mismo, Gallardo & Gallardo (2018) menciona que el juego tiene como fin la realización de sí mismo, es decir, en la obtención de placer y satisfacción con lo que se hace de una forma libre y espontánea; y es que el juego ha estado presente a lo largo de la historia, pues data desde épocas primitivas en todas las culturas; buscando a través de ello una forma de divertirse, relacionarse, competir y aprender. Para jugar no existe límite de edad, en los niños principalmente constituyen en un estimulador del desarrollo cognitivo y motriz, para ello existen precursores de siete teorías del juego, conforme se expresa textualmente:

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855), cree que el juego constituye en una actividad liberadora de energía, la misma que no ha sido expulsada a través de las necesidades biológicas.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833), establece que el juego es una actividad de recuperación de energía luego de una jornada de trabajo extensivo.

Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898), hace referencia que el juego contribuye al desarrollo de habilidades desde la primera infancia.

Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904), considera al juego como una transición filogenética, desde el juego animal al juego humano.

Teoría de Sigmund Freud (1856-1939), hace referencia al juego como una actividad terapéutica y de salida de los conflictos, por lo que puede constituirse de forma inconsciente.

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932), el juego responde a la imaginación del niño en lo que desea ser de adulto y que por su edad no puede conseguir.

La teoría de la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935), considera al juego como una dinámica propia de la inmadurez del niño (p. 4-10)

En definitiva, el juego desde el análisis de cada una de las teorías planteadas constituye de vital importancia en la vida de las personas y se posiciona como uno de los mecanismos para el desarrollo del aprendizaje en niños.

4.1.2. Importancia del juego en la etapa preescolar

Son muchos los estudios que afirman que el juego trae consigo varios beneficios y que debe ser aprovechado de forma productiva para que éste contribuya al aprendizaje y desarrollo psicoafectivo de los niños.

El juego es indispensable para la estructuración del yo en los niños; les permite conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él; por ello debe estar presente en toda la etapa de su vida, a través del juego desarrollan su creatividad, imaginación, afectividad, socialización, espíritu constructivo, capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización (Morote, 2008 como se citó en Gallardo & Gallardo, 2018, p. 42).

Por lo tanto, el juego se convierte en una actividad esencial para el ser humano y su desarrollo integral, pues interactúan con la realidad y es la forma por la cual los niños también aprenden, fomentan su desarrollo socioemocional, y ejercitan sus capacidades y habilidades. Por medio de éste, les permite el autodescubrimiento de sí mismos, la exploración y experimentación con sensaciones, relaciones, movimientos que ayude a la identificación de sus características propias para crear su autoconcepto y el concepto del mundo que les rodea. En el área académica, el juego ofrece abordar contenidos curriculares de educación inicial y preparatoria (Gallardo & Gallardo, 2018, p. 43).

Para (Monge et al., 2019) son varios los países que dentro de su contenido curricular implementan actividades lúdicas y recreativas para potenciar el conocimiento de sus estudiantes. En medicina, pediatras recomiendan la estimulación del juego libre en los niños para desarrollar habilidades sociales, afectivas, de lenguaje y regulación de emociones; las cuales contribuyen a la maduración del niño. Así concuerda Moreano (2016) quien refuerza la idea que el juego a más de estimular el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en el

infante, también constituye un medio de expresión y manifestación de sus sentimientos, pensamientos y control de impulsos, a través del juego los niños exploran y aprenden nuevas cosas y les permite ser más perceptivos y sensibles antes los estímulos que están en el entorno.

En definitiva, el juego contribuye a la salud mental y físicas de los niños; es por ello que a nivel del marco jurídico internacional de la Organización de la Naciones Unidas y ratificado en la legislación ecuatoriana, se instaura al juego como un derecho que la familia y el Estado deben de cumplir, promover y exigir. En educación, el juego se ha convertido en una herramienta de trabajo, que permite al estudiante llevar a cabo procesos de aprendizaje acorde a sus necesidades y en base a sus habilidades.

4.1.3. Definición del juego trabajo

El juego de acuerdo a cada etapa de vida cumple con un rol específico, que más allá de ser considerado como mecanismo de dispersión y recreación, existe una mirada diferente desde el ámbito de la educación inicial o preescolar, pues, constituye una de las herramientas fundamentales en las que se puede desarrollar el aprendizaje en el niño; es por ello que en este nivel el juego trabajo se instaura como parte de una metodología que se usa de manera planificada, secuencial y objetiva.

Para Pillajo et al. (2021) el juego-trabajo “consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades de acuerdo a las necesidades de la etapa evolutiva”. Esta metodología surge con la intención de crear un espacio único, acogedor, pero que a la vez plantee desafíos a los niños que hacen uso de los recursos ahí presentes, donde las actividades no son desarrolladas de forma empírica, sino que requieren de la aplicación de estrategias que permitan desarrollar al máximo las habilidades de los niños y constituyan un aprendizaje significativo. Para su aplicación, se entiende que esta metodología debe ser conocida y entendida por los docentes que van a aplicarla y en educación inicial se recalca mucho que para que el juego trabajo sea llevado a cabo de manera efectiva debe previamente propiciarse un ambiente seguro, agradable y favorecedor para las estrategias que se utilizan (p. 70-72).

Según señala el diagrama de Abrego, s.f. el juego trabajo “es una actividad propia y exclusiva del jardín de infantes, dividida en juego y trabajo”. El juego como característica innata de la niñez, que permite al niño relacionarse con su entorno, poner en marcha su creatividad y sobre todo genera sentimientos placenteros de forma espontánea. El trabajo comprende objetivos a seguir; y que, para ello ponemos en marcha una serie de actividades que permiten cumplir con dichos objetivos, los cuales están destinados a: marcar vivencias

auténticas, canalizar el desarrollo del aprendizaje por medio de la creatividad y a brindar oportunidades para el desarrollo emocional, intelectual y físico.

Otro de los aportes asegura que, la escuela tradicional consideraba al juego como un descanso, pero que en la actualidad si el trabajo contiene creatividad puede guardar muchos aspectos en común con el juego y éste no puede verse aislado de la vida del niño, pues es parte de su desarrollo integral; en este sentido el juego trabajo constituye a la dinámica entre el niño y la maestra, dónde el aprendizaje proviene de las experiencias vividas por el niño durante el juego (Jiménez, 1994).

4.1.4. El currículo de Educación Inicial y la aplicación de la metodología de juego trabajo en el aula

4.1.4.1. Currículo de Educación Inicial. En el Ecuador, la educación inicial se ha convertido en un espacio favorecedor para el desarrollo de distintas habilidades en los niños, sirviéndose de un currículo propio para estas edades, entendiéndose que la educación proviene de un derecho constitucional en el que todos tenemos para acceder a la educación en cualquier etapa de nuestra vida y que es responsabilidad del Estado y la familia de garantizarla, teniendo en cuenta los orígenes y las culturas de cada persona; así mismo, para el Plan Nacional del Buen Vivir hace referencia a la importancia del desarrollo integral desde la primera infancia y la educación inicial en niños de 3 y 4 años como condicionante de su futuro, para ello se apoya en estrategias intersectoriales a fin de garantizar el acceso a servicios y la corresponsabilidad de sus actores. En este contexto, el currículo de educación inicial ha sido creado por el Ministerio de Educación ecuatoriano, en base a los aportes realizados por algunos investigadores como G. Bruner (1988), L. Vigotsky (década de los 30), U. Bronfenbrenner (1978), A. Álvarez y P. del Río (1990), B. Rogoff (1993) y A. Mustard; cuyas teorías del aprendizaje han contribuido a entender que el niño por su naturaleza es activo y requiere de actividades y dinámicas lúdicas que propicien un aprendizaje significado, el cual es valorado cualitativamente, considerando el ritmo y estilo de aprendizaje que tiene cada niño (Ministerio de Educación, 2014, pp. 13-21).

El currículo para educación inicial se caracteriza por ejes de desarrollo y aprendizaje, que a vez está compuesto por ámbitos de aprendizaje los cuáles están determinados según su edad, conforme se muestra en la figura 1.

Figura 1 Articulación entre Educación Inicial y primer grado de Educación General Básica.

Ejes de desarrollo y aprendizaje	Educación Inicial
	Ámbitos de desarrollo y aprendizaje
	0-3 años
Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía
	Convivencia
Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural
	Relaciones lógico / matemáticas
Expresión y comunicación	Comprensión y expresión del lenguaje
	Expresión artística
	Expresión corporal y motricidad

Nota. Adaptado de “Currículo Educación Inicial 2014,” por Ministerio de Educación, 2014, p. 20

www.educacion.gob.ec

Queda claro, que en la educación inicial existen muchos aspectos que se deben trabajar para garantizar el desarrollo integral de los niños y que estos van variando o incrementando según avanza su edad, cada ámbito favorece el desarrollo de distintas destrezas que son aquellas que determinarán su desenvolvimiento dentro de la sociedad. Para el alcance de las destrezas en cada ámbito de aprendizaje, se requieren de orientaciones metodológicas que permitan trabajar con las diferentes necesidades de aprendizaje que presentan los niños, para lo cual el Ministerio de Educación ha creado una herramienta metodológica llamada juego-trabajo, ya que a través del juego los niños aprenden, se mantienen activos, desarrollan su inteligencia e interactúan con las personas a su alrededor.

4.1.4.2. Metodología juego-trabajo. El Ministerio de Educación (2021) propone que el juego trabajo puede llevarse a cabo dentro y fuera del aula, para ello se debe considerar los materiales que se utilizarán, pues deben ser didácticos ya sea prefabricados o reciclados del

entorno. Esta metodología planteada que el niño “al jugar aprende, actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, es decir se está desarrollando”; para ello se construyen rincones de aprendizaje, los cuales deben reunir características y temáticas específicas con dotación de materiales que deben estar debidamente organizados, en cantidad suficiente, que causen asombro y emoción y que les permita jugar de forma individual y colectiva.

El uso de material didáctico es enriquecedor al desarrollo de los niños porque despierta en ellos el interés, promueven su aprendizaje, generan nuevos conocimientos, les permite desarrollar la atención, concentración y control de impulsos; también proyectan la estimulación de sus sentidos, fomentan la creatividad y les permite manejarlos de forma libre y autónoma. Para la adquisición del material se debe considerar que éste sea exclusivamente lúdico, limpio, en buen estado, seguro para su manejo y que guarde relación con las temáticas de cada rincón del aprendizaje. Para su utilización se debe establecer norma de convivencia con el grupo de trabajo, consignas que les permitan a los niños saber cómo usarlos, organizarlos y compartirlos, de esta manera se evitarán las peleas entre los niños.

Se ha mencionado con énfasis el juego por rincones, pues bien, el MINEDUC a través de su módulo de Juego Trabajo propone algunos rincones acordes para los subniveles inicial 1 de 3 años e inicial 2 de 4 años de edad. En el subnivel inicial 1 como se muestra en la figura 2 se encuentran presentes los rincones con sus respectivos objetivos, así como la sugerencia de materiales a utilizar y la localización como espacio propicio para realizar el montaje de dicho rincón.

Figura 2 Rincones recomendados para el subnivel inicial 1

Tabla 3. Rincones de actividad para niños de 2-3 años			
Rincones	Objetivos	Materiales	Localización
Rincón de movimiento y construcción	Favorecer las experiencias motrices y la motricidad gruesa, el lenguaje y el pensamiento	Triciclos, aros, cuerdas, pelotas, encajables, laberintos, etc.	Zona amplia y confortable.
Rincón de la casita	Favorecer la continuidad hogar – centro	Utensilios de cocina no peligrosos, alimentos de plástico, etc.	En una esquina del aula
Rincón de Plástica	Favorecer la motricidad gruesa y fina, manipulación y expresión plástica libre y guiada	Pinturas (ceras, lápices, tizas, etc.), pizarra, corcho, barro, plastilina, botes de pintura, folios, etc.	En una zona amplia y luminosa cercana al agua
Rincón de Ciencias	Potenciar la observación y experimentación con objetos y conocimiento de seres vivos	Plantas, animales, agua, tierra, semillas, regaderas, herramientas, etc.	En el jardín, patio, huerto o en zona reservada en el aula
Rincón de dramatización	Favorecer que el niño se exprese de diferentes formas	Cajas de disfraces, espejo, maquillajes, cuentos, alfombras, cojines, cuentos y audiocuentos, etc.	Zona amplia y confortable y espacio para realizar dramatizaciones y cuentacuentos, imágenes

Nota. De “Módulo Juego Trabajo”, por Ministerio de Educación, 2021, p. 16 <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MOODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>

Los rincones en el subnivel inicial 1 se concentran en actividades que les permiten a los niños desarrollar su motricidad fina y gruesa, además de habilidades sociales para la

integración con sus pares. Estas actividades son fomentan día a día con la finalidad de iniciar al niño en su proceso de aprendizaje.

Posteriormente, en el subnivel 2 los niños ya han adquirido ciertas habilidades, otras requieren ser perfeccionadas, así como amplía de necesidad de conocimiento en otras áreas del aprendizaje, tal como se muestra en la figura 3.

Figura 3 Rincones recomendados para el subnivel inicial 2

Nombre del rincón	Objetivo	Materiales
Rincón de modelado	<p>Los niños pueden explorar una diversidad de materia- les e implementos para modelar. Pueden usar masa de sal, de miga de pan, plastilina, arcilla, papel maché, etc. Permite dar rienda suelta a la imaginación y los niños pueden armar sus creaciones una y otra vez sin desanimarse.</p> <p>Además, aprenden nociones de espacio, forma, color, volumen, proporción, simetría y otras.</p>	<p>Rodillos, moldes, tenedores de puntas redondas, cuchillos romos y palos de helado.</p> <p>Mazos, espátulas, palillos para modelar, ralladores, tablas para modelado, plastilina blanda, ar- cilla, goma.</p>
Rincón de juego dramático	<p>Los niños se transforman con la imaginación. Representan roles y personajes del mundo real y también de fantasía. Desarrollan la creatividad, el lenguaje verbal y corporal.</p> <p>Proyectan sus ideas, sentimientos e intereses. Aprenden a jugar con sus amigos organizando sencillas dramatizaciones.</p>	<p>Disfraces, máscaras, pelucas, pañuelos, sombreros, bolsos, carteras y cinturones. Espejos y maquillajes.</p> <p>Objetos para simular un hogar: cocina, refrigera- dora; mesitas y sillas; muñecas; utensilios de cocina, manteles, cubiertos y vajilla para poner la mesa y otros implementos.</p> <p>Materiales para simular una peluquería (cepillos, ruleros, cintillos, etc.). Objetos para simular una tienda.</p> <p>Elementos para jugar al doctor</p>

		(jeringuillas estériles sin aguja, etc.)
Rincón de pintura y dibujo	<p>Los niños desarrollan el pensamiento creativo y expresan sus emociones.</p> <p>Les permite explorar una gran variedad de materiales y técnicas para pintar y dibujar. Es importante aprovechar este espacio para estimular la apreciación artística, facilitando el contacto con las obras de grandes artistas plásticos.</p> <p>Esto motiva a los niños y les inspira para pintar y dibujar sus propias creaciones.</p>	<p>Caballetes u otros muebles que permitan pintar de pie. Pinceles y brochas de diferente grosor. Rodillos y otros implementos para pintar con esponja. Témperas (solubles en agua)</p> <p>Acuarelas. Tizas blancas y de colores.</p> <p>Crayones gruesos y finos. Marcadores gruesos y finos. Papel, cartulina y cinta adhesiva. Trozos de esponja.</p> <p>Cepillos de dientes viejos. Paños de diferente textura y tamaño. Tapas, tarrinas y otros recipientes para guardar materiales y pinturas. Papel reciclado de diferentes texturas y tamaños, especialmente hojas grandes (tamaño A3 o más grande).</p> <p>Colorantes vegetales como los que se utiliza en repostería. Mandiles o camisetas viejas para proteger la ropa de los niños. Corchos, hisopos, sorbetes, rodillos.</p>

Rincón de juegos tranquilos	<p>Es para pensar y jugar en un ambiente adecuado. Con una gran variedad de materiales, que deben renovarse periódicamente, se estimula el desarrollo del pensamiento lógico (verbal y matemático).</p> <p>Los niños aprenden nociones (forma, color, tamaño, cantidad, espacio, etc.) y ejercitan las relaciones lógicas (semejanza, diferencia, correspondencia, número-cantidad, etc.).</p>	<p>Rompecabezas varios (entre 12 y 24 piezas). Loterías, dominós, encajes y plantados, tangram, bloques lógicos, cuerpos geométricos sólidos, materiales para ensartar y seguir o crear patrones, geoplanos con ligas gruesas, regletas de Cuisenaire.</p>
Rincón del agua	<p>Los niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características y propiedades del líquido vital, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso. Reflexionan sobre la utilidad del agua y la importancia de cuidarla y ahorrarla.</p> <p>Los niños pueden divertirse e interrelacionar con sus compañeros.</p>	<p>Tinas y soportes para sostenerlas, recipientes para medir (graduados), baldes, embudos y cernidores, barquitos de diversas formas y tamaños, animales de caucho para “bañarles” y hacerlos “nadar”.</p> <p>Regaderas, molinillos que giran con agua, pescaditos y cañas de pescar (magnéticos), mandiles impermeables para proteger la ropa, jeringuillas grandes (sin aguja), goteros de medicinas (bien lavados y desinfectados), trozos de tubos de plástico y de manguera, piedrecitas, corchos, conchas, esponjas, botellas plásticas de diverso grosor y tamaño.</p>

Nota. De “Módulo Juego Trabajo”, por Ministerio de Educación, 2021, p. 16-18

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/MODULO-JUEGO-TRABAJO.pdf>

Los rincones para niños de 4 años de edad, les permite realizar actividades más complejas donde ponen en práctica su creatividad, control de impulsos y emociones. Además, que contribuyen a alimentar su desarrollo psicomotor, fluidez en el lenguaje y agilidad mental.

Para que estos rincones cumplan con su intencionalidad, según (Ministerio de Educación, 2014) el docente debe reunir con tres características especiales: 1) ser observador durante el juego como un mecanismo de apoyo a los niños, ya sea para corregir su comportamiento, resolver dudas e identificar aspectos que se deban mejorar; 2) ser escenógrafo, con la finalidad de construir espacios novedosos, donde los niños se motiven a jugar y aprender; 3) ser un jugador más, que permita al docente interactuar con sus alumnos y a la vez resolver ciertos conflictos que se pueden dar en juego. Para llevar a cabo este proceso, se necesita conocer que el juego-trabajo tiene cuatro momentos importantes:

- 1) Planificación: Es la acción del docente de anticipar las acciones a realizar con los niños, a fin de escoger los rincones con los cuales van a trabajar, por qué se van a utilizar, con cuántos niños, que van a hacer en el rincón y con quién lo van a ejecutar.
- 2) Desarrollo: Este momento, es la acción propia del juego, donde los niños de forma libre y voluntaria realizan cada una de las actividades planificadas.
- 3) Orden: Es un momento para que los niños coloquen el material utilizado en su sitio, con el fin de que el rincón se mantenga limpio y organizado, donde todos los niños colaboren.
- 4) Socialización: Comprende una retroalimentación entre el docente y los estudiantes, donde los niños tiene la oportunidad de expresar lo que hicieron, si fue fácil o difícil, si les gustó o no la actividad y qué aprendieron, También, este puede ser el momento ideal para hacer una exposición de los resultados alcanzados por cada niño (pp. 41-44)

Una vez conocida la esencia de la metodología de juego-trabajo, se debe tener en claro que el juego como parte del aprendizaje requiere de preparación y comprensión para una adecuada aplicación en el aula.

4.1.5. El juego como estrategia para la orientación vocacional en niños de etapa preescolar

El juego como metodología de aprendizaje, como se ha visto, favorece en muchos aspectos del desarrollo integral de los niños, así mismo la orientación vocacional se encuentra ligada al aprendizaje y el aprendizaje está relacionada con las capacidades, los gustos y preferencias que tienen los niños; y a medida que el niño se va integrando a las aulas, éstas se van descubriendo y fortaleciendo.

La orientación vocacional en este proceso de aprendizaje a través del juego es trascendental en la vida de una persona y es la que marca un antes y un después en la construcción del proyecto de vida, por ello se considera que es necesaria aplicarla a edad temprana y fortalecerla a medida que va creciendo el individuo. La orientación vocacional, a diferencia de la orientación académica y profesional, es mucho más amplia, pues ella recoge la “llamada” o el instinto que tiene el ser humano por seguir un camino en su vida. Este llamado

emerge desde la infancia a través de la manifestación a “modo de juego” de sus gustos o intereses hacia determinadas actividades, oficios o profesiones que observan a su alrededor, en su medio familiar, escolar o comunitario (Cobos, 2020).

En este sentido el juego, constituye un elemento divertido con el cual los niños imitan y se sitúan en roles profesionales que los atraen o capturan su interés ya sea por lo hacen, cómo se visten y la forma en cómo son vistos por la sociedad y los medios de comunicación. Cobos (2020) afirma que los niños tienen una sensación placentera al disfrazarse y “hacer de...” policías, enfermero/a, cocinero/a, maestro/a, etc., se trata de la formación de su identidad personal que le da libertad de expresarse de forma libre y espontánea. En este “juego de roles” los niños dan a conocer lo que saben acerca de esas profesiones u oficios, incluso son capaces de relacionarlas con su género, así mismo, pueden ir tomando conciencia del autoconocimiento como parte del descubrir sus cualidades y habilidades presentes en los juegos de roles profesionales.

Es por ello que, dentro del currículo de educación inicial, está contemplado en los ámbitos de convivencia y expresión artística el identificar las profesiones, oficios u ocupaciones de los miembros del hogar, así como los que existen en la comunidad, tal como se muestra en la figura 4 y 5, y que se va complementando con las otras destrezas que permiten en los niños desarrollar sus capacidades motrices y de lenguaje como una forma de autoidentificarse con sus capacidades y limitantes que aportan al componente vocacional (Ministerio de Educación, 2014).

Figura 4 Ámbito de convivencia

Objetivo del subnivel: descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan		
Objetivos del aprendizaje	Destrezas de 3 a 4 años	Destrezas de 4 a 5 años
Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el	Reconocer a los miembros de su familia y los roles que cumple cada uno.	Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.

rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.	Reconocer los oficios de personas que brindan servicio a la comunidad.	Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.
--	--	---

Nota. Adaptado de “Currículo Educación Inicial 2014,” por Ministerio de Educación, 2014, p. 34 www.educacion.gob.ec

Reconocer y descubrir los roles que desempeñan los miembros de la familia y las personas allegadas en su comunidad, permite a los niños establecer vínculos sociales y valorar lo que cada uno desde su rol aporta a la sociedad.

El juego de roles como medio de expresión artística juega un papel muy importante pues los niños pueden expresarse de forma lúdica y recreativa que, a más de divertirse, les permitirá explorar el conocimiento e involucramiento a determinadas actividades profesionales.

Figura 5 Ámbito de expresión artística

Objetivo del subnivel: disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.		
Objetivos del aprendizaje	Destrezas de 3 a 4 años	Destrezas de 4 a 5 años
Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	Participar en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas.

Nota. Adaptado de “Currículo Educación Inicial 2014,” por Ministerio de Educación, 2014, p. 38 www.educacion.gob.ec

Los niños requieren tener espacios donde puedan expresarse libremente, simulando la realidad que observan a su alrededor, esto les permitirá fortalecer sus habilidades sociales y fomentar su seguridad y autoestima.

En la metodología juego-trabajo se desarrollan diferentes destrezas a través de los rincones de juego ya que en cada uno tienen la oportunidad de expresar sus sentimientos,

disfrazarse conforme a lo que más les gusta, intercambiar ideas, desempeñar roles y ejecutar acciones de agrupación, clasificación y organización de los implementos u objetos que ahí se utilizan (Ministerio de Educación, 2021).

Es importante reconocer que por medio de la metodología juego-trabajo, también es posible identificar en los niños su capacidad para colaborar, el control de emociones, reacción antes eventos propios del juego, compañerismo, etc.; actitudes y comportamientos que van definiendo su personalidad, la cual es crucial para la construcción de su proyecto de vida y que determinará la toma de decisiones en el futuro. Estos caracteres propios de la personalidad, son lo que con el tiempo facilitarán o dificultarán el acoplamiento en una determinada profesión (Serebrinsky, 1942).

En este contexto, el juego-trabajo y la orientación vocacional pueden complementarse a través del desarrollo de las destrezas presentes en el currículo de educación inicial, algunas que involucran directamente al interés por una o varias profesiones u oficios y otras que ayudan a identificar los capacidades y habilidades que caracterizan a dichos perfiles profesionales y que pueden ser fortalecidos a lo largo del desarrollo del individuo desde la infancia hasta la adultez, permitiéndole tomar decisiones conscientes y seguras para su futuro.

4.2. Orientación vocacional

4.2.1. Definición de orientación vocacional

Preparar un escenario para que una persona elija una profesión que le permita sentirse realizado y satisfecho con las actividades que realiza y para lo que se ha formado durante su ciclo de vida, es importante reconocer las herramientas que tuvo a su alcance durante su desarrollo desde la etapa preescolar hasta culminar sus estudios secundarios.

La orientación vocacional en este sentido, se posiciona como una de las herramientas imprescindibles de un ser humano para desarrollar su máximo potencial y alcanzar la consecución de sus metas, para ello es necesario comprender su significado, los factores que influyen en ella y los ejes que la integran.

Los orígenes de la orientación vocacional remontan en el año 1908 con la creación del primer buró de orientación vocacional en Boston, Estados Unidos, en estos inicios su concepción se limitaba al proceso de elección de una profesión; años más tarde surgen teorías que amplían el marco conceptual y definen algunas de sus características.

Teorías Factorialistas de Parsons y Fingerhann, proponen que la elección de profesión es el resultado de las actitudes físicas e intelectuales del individuo que son expresados directamente en la conducta como rasgos, los cuales son identificados a través de los test psicológicos.

Las Teorías Psicodinámicas de Bordin, Nachman y Holland, vienen dadas por un enfoque psicoanalítico, donde la motivación es el principal motor que mueve al ser humano a descubrir sus deseos reprimidos desde la infancia y que éstos sobresalen en la etapa de la adolescencia que van definiendo su inclinación a una determinada profesión.

Las Teorías Evolucionistas de Super, Ginzberg y O Hará, conciben la vocación como una expresión del desarrollo de la persona, resultado de su madurez personal, teniendo en cuenta la información que el sujeto posee de la profesión, fundamentación de sus preferencias, autovaloración y análisis de las posibilidades de ejercerla.

Bajo esta perspectiva, se asume la orientación vocacional como un proceso de ayuda continua al estudiante para el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y motivacionales que posibiliten una decisión acertada en su proceso de elección de una carrera (González, 2003, pp. 260-261)

Para Bisquerra (1996, como se mencionó en Oliveros & González, 2012) en la orientación vocacional influyen 3 factores: 1) el conocimiento de sí mismo a través de aptitudes, intereses, ambiciones, recursos, limitaciones; 2) reconocimiento de los requerimientos del mundo laboral; y 3) el razonamiento de la relación entre los dos factores antes mencionados. Por su parte Germain (1980, como se mencionó en Oliveros & González, 2012) define a la orientación vocacional como una actuación científica completa, en la que el sujeto con total libertad, pero, con conocimiento es capaz de identificarse en las áreas que mejor se desenvuelve y que a la vez generan satisfacción de sí mismos y por lo que hacen.

Como puede verse, la orientación vocacional ha pasado del sistema tradicional considerándose como un mero tránsito a la elección de una profesión a una concepción modernista que consiste en un proceso sistematizado en la que se brinda acompañamiento, direccionamiento y asesoramiento en cada una de las etapas del desarrollo conductual y cognitivo, para que pueda autoconocerse con todas sus cualidades y defectos, fortalecer sus capacidades innatas, pero sobre todo de identificar los recursos con los que cuenta durante esta transición. La orientación vocacional no debe estar enfocada solamente a elegir una carrera, sino a la satisfacción y bienestar integral que esta acción genera en el ser humano beneficiándole a él y a la sociedad que se nutre de sus aportes y/o servicios.

4.2.2. Orientación vocacional en la etapa preescolar

La orientación vocacional en la etapa preescolar, ha sido un tema de poco interés para docentes, padres de familia y profesionales en psicología o personas que cumplen el rol de orientadores en las instituciones educativas, pues quizá se llega a pensar que a esa edad, aún los niños no piensan en la profesión u oficio de su futuro, pero si se asocia con las dificultades que van presentando en su adolescencia, desde el conflicto en no saber qué especialidad seguir en el bachillerato, hasta llegar a la decisión más importante, elegir su carrera profesional. Estos aspectos implican real importancia para considerar la educación y orientación vocacional desde los inicios de escolarización de un niño, pues desde edades tempranas podrá conocerse así mismo, fortalecer sus capacidades y habilidades e ir obteniendo herramientas para la construcción de su proyecto de vida.

Esta tarea de orientar, tiene un gran nivel de desarrollo en la escuela, pues este es el segundo lugar luego de su hogar, en el que niños y adolescentes pasan el mayor tiempo de su vida, es por ello que la escuela constituye el segundo espacio de socialización y aprendizaje y donde se forma sustancialmente para contribuir a la sociedad y la orientación vocacional es una de las actividades inmersas en el sistema educativa y que en su mayoría llega en los últimos años de secundaria, por no decir, en el último año, como parte del formalismo para la exploración de preferencias profesionales en la educación universitaria; pero, previo a ese paso, se debe considerar que la persona debe haber completado el autoconocimiento, que según Rodríguez (2004, como se mencionó en Flores, 2014) “el hombre se percibe a sí mismo como objeto de observación, la cual se desarrolla a lo largo de las etapas de la vida. El autoconocimiento da lugar a la formación del Autoconcepto y la Autoestima”; por lo tanto, para que una persona decida sobre su futuro vocacional es necesario conocerse así mismo (Flores, 2014, p. 75).

Esta fase del autoconocimiento, no se en los últimos años de secundaria, es un proceso que se origina desde los primeros años de vida del individuo y que a medida que va creciendo va identificando sus gustos, intereses, habilidades, capacidades y debilidades; y con ello, también va consolidando sus pensamientos y afianzando sus deseos de lo que quiere para su futuro.

Para que esto se cumpla, se requiere que los espacios educativos ofrezcan un clima adecuado que sea de guía y soporte para el educando, donde le permitan no solo madurar sobre los conocimientos científicos, sino del conocimiento de sí mismo, en este proceso la labor del

docente o maestro es importante, quien brinda calidez, seguridad, cercanía y sobre todo una orientación permanente en cada una de las acciones que el niño desempeña, a nivel personal, social y académico, conduciendo a los niños desde temprana edad a la formación de su autoconcepto, pilar fundamental de la orientación vocacional. Estas actitudes son de referente para los niños que están en construcción de su personalidad, generando sensaciones positivas para fortalecer su identidad, mejorar su capacidad de escucha, empatía, adecuado manejo de emociones y capacidad para resolver conflictos y tomar decisiones responsables (Flores, 2014, p. 77).

Pero, más allá de los beneficios de la orientación vocacional desde edades tempranas, es la implicación que esta tiene en el aspecto educativo y que de alguna u otra manera ha permanecido invisibilizada en las actividades que a diarios realiza el niño ya sea en la escuela, en su hogar, con sus amigos o en la comunidad donde vive.

Según Valenciano (2020) siguiendo a la teoría de Piaget, los niños de preescolar se encuentran en la etapa preoperacional, es decir, aún no están listos para realizar operaciones mentales que requieran de un pensamiento lógico y su desarrollo cognoscitivo empieza a expandirse a través del pensamiento simbólico y la habilidad de representación.

Entre los 4 a 6 años de edad los niños son capaces de representar mediante signos y símbolos lo que se encuentra a su alrededor, según Castro et al. (2006, como se mencionó en Valenciano, 2020) “su pensamiento está formado por representaciones aisladas, donde una acción modifica o sustituye a la anterior, pero sin integrarla. Son intuiciones que poco a poco se van integrando en sistemas de acción donde las acciones progresivamente se van organizando y se pueden combinar, anular, compensar y comparar unas con otras. De este modo se pasa de la intuición a la operación, del pensamiento preoperacional a las operaciones concretas”. En cuanto al desarrollo vocacional, la autora señala que los niños preescolares se encuentran en la etapa de la fantasía o periodo fantástico que Ginzberg (s.f., como se citó en Valenciano, 2020) la define como la etapa “donde los niños ignoran la realidad, sus habilidades, potencialidades y perspectivas del tiempo. Es considerado como una elección arbitraria carente de la realidad, en este período es parte de su proceso de maduración que le permite tener un placer funcional, que se da por sus preferencias y juegos que desean. También el niño tiene preferencia por algunas actividades vocacionales provocando una satisfacción interna tratando de agradar a los padres”

Esta etapa, guarda el deseo de los niños de ser adultos y por ellos asumen roles en sus juegos, producto de su interacción con su alrededor, pues están más conscientes del mundo laboral y por ello juegan a trabajar y/o ejecutar alguna actividad, oficio o profesión. Por lo tanto, de

acuerdo a las experiencias recogidas por la autora en su investigación experimental, se puede asumir que la fantasía juega un papel importante en el desarrollo vocacional de los niños, pues relacionada con la fase preoperacional planteada por Piaget, su interacción activa con el entorno despierta al juego simbólico, la creatividad y la imaginación (p. 12-14)

Como se ha expresado en este apartado, el desarrollo vocacional está presente en el proceso de aprendizaje del niño y la conducción adecuada puede conseguir resultados favorables en su juventud al momento de elegir una carrera profesional y para lograrlo se requiere fortalecer su base que es el autoconocimiento.

4.2.3. Proceso de orientación vocacional y profesional en el sector educativo

Considerando que la orientación vocacional debe impartirse desde temprana edad, El Ministerio de Educación del Ecuador, a través de su manual de Orientación Vocacional y Profesional (2016) propone la aplicación de actividades simultáneas de acuerdo a niveles de progresión, que no son más que los diferentes niveles educativos, en los cuales se abordan diversos aspectos acordes a la edad, madurez y necesidad de los estudiantes, cuyo objetivo es “contar con diferentes espacios y momentos de reflexión sobre sus intereses, capacidades y deseos, que integren el curso de sus vivencias personales y les permita construir una postura activa y protagónica respecto a su futuro”. Con este antecedente, y con el fin de apuntar hacia la construcción del proyecto de vida, la implementación de la orientación vocacional y profesional debe garantizarse en todos los niveles educativos con al menos un número de actividades sugeridas por quimestre, según se especifica en la figura 6, de ahí dependerá de la necesidad estudiantil y la planificación docente (Ministerio de Educación, 2016, p. 71-72).

Figura 6: Número de actividades de orientación vocacional por niveles de progresión:

Nivel de progresión	Grados	Número de actividades	Total de actividades por año lectivo
Primer nivel	Inicial 1, Inicial 2 y 1° educación general básica	Dos actividades por quimestre	4
Segundo nivel	2°, 3° y 4° de educación general básica	Dos actividades por quimestre	4
Tercer nivel	5°, 6° y 7° de educación general básica	Una actividad por parcial	6

Cuarto nivel	8°, 9° y 10° de educación general básica	Una actividad por mes	10
Quinto nivel	1°, 2° y 3° de bachillerato	Una actividad por mes	10

Nota. De “Manual de orientación vocacional y profesional”, por Ministerio de Educación, 2016, p. 72 <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/A.-Manual-de-OVP.pdf>

El número de actividades a realizarse en cada uno de los niveles de progresión, pueden ampliarse según la necesidad Institucional y de los estudiantes específicamente, ya que son el objetivo principal dentro del proceso de orientación vocacional.

Para poder llevar a cabo la implementación de la orientación vocacional y profesional en las unidades educativas, es necesario seguir algunas fases para lograr resultados efectivos.

Fase 1. Diagnóstico del contexto educativo: Es indispensable conocer la realidad económica, familiar y educativa del entorno donde se encuentra inmersa la comunidad educativa, pues son los principales medios influenciadores en la toma de decisiones de los estudiantes.

Fase 2. Planificación del plan de OVP: Planificar conlleva organizar el equipo de trabajo que llevará a cabo la ejecución de la orientación vocacional, en este caso la responsabilidad recae en los docentes tutores con el apoyo y guía de los Departamentos de Consejería Estudiantil. El plan debe recoger las actividades a realizar en los diferentes niveles de progresión, bajo los tres ejes centrales del proceso que son: autoconocimiento, información y toma de decisiones; además debe plantearse de forma clara los objetivos de cada actividad, los tiempos, recursos y las estrategias o metodología a utilizarse.

Fase 3. Sensibilización: Parte del reconocimiento de la necesidad de llevar a cabo un proceso de orientación vocacional y profesional que no solo conduzca al estudiante a elegir una profesión, sino que logre fortalecer su autoestima e identidad a través del autoconocimiento y ello contribuya a la toma de decisiones informadas. La comunidad educativa debe ser sensibilizada para estar consciente que el futuro de la sociedad depende de la vocación de quine la dirige.

Fase 4. Ejecución del plan de OVP: Es la puesta en marcha del plan elaborado, el cual tiene una duración de un año escolar, que involucra la participación de todos los actores de la comunidad educativa

Fase 5. Evaluación y seguimiento: Esta fase es importante no solo para determinar el nivel de cumplimiento de los objetivos y las actividades, sino para medir el impacto que éste tuvo en la

comunidad educativa, sobre todo en los estudiantes; lo cual, permitirá definir acciones complementarias y a la vez evaluar posibles reestructuraciones para el siguiente periodo académico en base a las dificultades evidenciadas (Ministerio de Educación, 2016)

4.2.4. Autoconocimiento

Según García (2017, como se mencionó en (Castellví, 2019) “el autoconocimiento permite realizar un buen análisis de sí mismos. Gracias a ello, las decisiones son menos traumáticas y más acertadas” (p. 22). Otra definición de autoconocimiento que propone Hernández (2014, como se mencionó en López, 2018) como “la capacidad de tener consciencia de nuestra historia personal para articularla con nuestro presente” (p. 25).

El autoconocimiento también se puede entender “como el proceso en el que la persona se da cuenta de quién es a través de ir identificando emociones, creencias y pensamientos, así como historia de vida, anhelos y miedos” (Hernández, 2014, como se citó en López, 2018, p. 25). Partiendo de estas definiciones, se puede decir que el autoconocimiento constituye un momento importante del ser humano, que se inicia desde edades muy tempranas y con el pasar de los años, de acuerdo a su historia de vida, sus acciones, sus medios influenciadores; va tomando consciencia de sus gustos, intereses, preferencias, habilidades y capacidades que así mismo en ese transcurso pueden ir fortaleciéndose y/o modificándose.

En la orientación vocacional, como ya se había dicho, el autoconocimiento es el requisito principal y éste debe iniciarse desde los primeros niveles educativos, para ello el Ministerio de Educación (2016) propone realizarse actividades a través del juego para fomentar el autoconocimiento en los niños de educación inicial y preparatoria según se detalla en la figura 7.

Figura 7. Eje de autoconocimiento

Nivel de progresión	Objetivo	Actividad	Estrategia de evaluación
Primer nivel	Explorar primeros intereses y gustos mediante el juego	Dinámica que permita que niñas y niños exploren en un espacio lúdico con diversos juguetes	Cerciorarse que las y los estudiantes tuvieron la oportunidad de jugar con todos los materiales propuestos

Nota. Adaptado de “Manual de orientación vocacional y profesional”, por Ministerio de Educación, 2016, p. 79
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/A.-Manual-de-OVP.pdf>

En los niños de educación inicial y preparatoria, se promueve el autoconocimiento a través del juego, el cual constituye una metodología y por ende no solo es empleado como un medio de aprendizaje, sino también como un mecanismo de gestionar la orientación vocacional desde su espacio de fantasía, imaginación y creatividad.

4.2.5. Información

La información dentro del proceso de orientación vocacional, consiste en proporcionar datos relevantes a los estudiantes sobre aquellos aspectos que contribuirán en su proyecto de vida y que éstos vayan a acordes a sus intereses y preferencias. De acuerdo a lo que propone el manual del OVP (figura 8), a través del eje de información se realiza un acercamiento al entorno donde viven los niños, con la finalidad de buscar experiencias profesionales en distintas áreas, que puedan socializar con los niños las actividades laborales que realizan y cómo contribuyen a la sociedad; esto como una forma de incentivación y motivación.

Figura 8. Eje de información

Nivel de progresión	Objetivo	Actividad	Estrategia de evaluación
Primer nivel	Explorar mediante experiencias narrativas acerca de distintas ocupaciones y profesiones	Narración de cuentos en donde se evidencie que existen distintas personas que se dedican a diversas ocupaciones, después dibujar la ocupación que más les gustó de cada cuento	Corroborar que cada niño o niña hizo con plastilina algo referente a las ocupaciones y profesiones después de escuchar el cuento

Nota. Adaptado de “Manual de orientación vocacional y profesional”, por Ministerio de Educación, 2016, p. 81
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/A.-Manual-de-OVP.pdf>

Los niños a partir de la socialización de experiencias, desarrollan su capacidad de imaginación y fantasía, lo que los lleva a replicar dichos escenarios profesionales en los espacios educativos denominados rincones de aprendizaje, a través del juego de roles.

4.2.6. Toma de decisiones

Como último eje de la orientación vocacional se encuentra la toma de decisiones (figura 9), que una vez cumplido el propósito del autoconocimiento y la información; la persona procede a elegir las opciones que se ajustan a sus intereses, preferencias y sobre todo que encajan con sus capacidades y habilidades. Si bien, este es sería la meta final de la persona, pero en el caso de los niños de educación inicial y preparatoria, aún no toman decisiones vocacionales, pero si van construyendo y fortaleciendo herramientas que les servirá en su juventud y edad adulta para tomar decisiones responsables y conscientes de su futuro.

Figura 9. Eje de toma de decisiones

Nivel de progresión	Objetivo	Actividad	Estrategia de evaluación
Primer nivel	Visualizar la profesión u ocupación que cada estudiante quiere desempeñar en el futuro	Dibujo de ellas o ellos mismos, imaginándose lo que quieren ser cuando sean personas adultas	Asegurarse que las y los estudiantes se dibujaron a sí mismos desempeñando una profesión o una ocupación en el futuro

Nota. Adaptado de “Manual de orientación vocacional y profesional”, por Ministerio de Educación, 2016, p. 83 <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/A.-Manual-de-OVP.pdf>

Luego de haber proporcionado la información a los niños con relación a las ocupaciones o profesiones existen en su entorno, ellos realizan un paso que simularía a lo que sucedería en el futuro, y es la elección de una profesión que más le interesó, la imita y se proyecta a través de disfraces o dibujos de sí mismos desempeñando dicha profesión.

5. Metodología

5.1. Enfoque y tipo de investigación

La investigación denominada “El juego trabajo y la orientación vocacional de los niños del nivel inicial de la Escuela de Educación General Básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2022-2023” posee un enfoque cuantitativo y cualitativo con un enfoque descriptivo.

Para Sampieri et al. (2014) “el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías”; es decir, con los resultados obtenidos a través de las técnicas en cada una de las variables, nos permite comprobar si el juego trabajo como metodología incide en la orientación vocacional de los niños del nivel inicial como un eje informativo y de toma de decisiones en relación a la afinidad con la profesión a elegir en el futuro.

Por otra parte, en relación al enfoque cualitativo, el mismo autor señala que “utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. Dicho de otro modo, por medio de la información recolectada de la población objeto de estudio, se puede analizar y determinar la existencia de otros factores que influyen en la orientación vocacional de los niños de nivel inicial (p. 4-7)

5.2. Técnicas e instrumentos

Las técnicas de recolección de información; de fuentes secundarias para la presente investigación es la lectura de todo el material digital disponible en plataformas académicas, tales como: revistas, libros, artículos, tesis, etc.

Para las fuentes primarias, se aplica las técnicas de observación y la encuesta. La observación es directa y estructurada a través de una ficha de observación a niños que recoge información sobre el comportamiento del fenómeno a estudiar. La entrevista aplicada a los padres de familia y a docentes es abierta y estructurada para poder identificar la relación entre las variables propuestas.

5.3. Procesamiento de la Información

En primera instancia se construyeron los instrumentos para la recolección de datos, pues al no existir instrumentos validados acordes al objeto de estudio y en relación a las dos variables, se procedió a validarlos con el Director de Tesis. Posteriormente, se aplicaron los instrumentos con estudiantes, padres de familia y docentes, de forma presencial.

Una vez recogida la información, los datos fueron tabulados y organizados de manera física; permitiendo hacer un análisis más significativo y comparativo, lo cual llevó a un trabajo eficaz al momento de realizar la triangulación de datos.

6. Resultados

6.1 Resultados de la observación realizada a estudiantes

Los resultados de la observación sirven para establecer la dinámica del juego trabajo y su relación con la orientación vocacional, permitiendo que los niños se expresen libremente de acuerdo a las actividades propuestas. Los principales resultados se muestran a continuación:

Tabla 1. Metodología juego trabajo

Criterio	Siempre o casi siempre		Frecuentemente		A veces		Rara vez		Total	
	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%
Despertó el interés de los niños la actividad propuesta.	23	100	0	0	0	0	0	0	23	100
El niño desarrolló e identificó sus habilidades.	19	82,6	2	8,7	2	8,7	0	0	23	100
Se aprecia el juego como la actividad más importante dentro de la clase.	23	100	0	0	0	0	0	0	23	100
Las actividades fueron acorde a la necesidad del niño	23	100	0	0	0	0	0	0	23	100

Fuente: la autora

El 100% de los niños siempre o casi siempre tuvieron interés por la actividad propuesta en la metodología juego trabajo; el 82,6% de los niños siempre o casi siempre, desarrollaron e identificaron sus habilidades, mientras que el 8,7% los hizo frecuentemente y el 8,7% a veces. El 100% de los niños siempre o casi siempre apreciaron al juego como la actividad más importante y fueron en relación a las necesidades de los niños. En la metodología juego trabajo es fundamental que las actividades propuestas capten el interés y la atención de los niños para que se puedan mantener dentro de los tiempos establecidos y cumplan con los objetivos y destrezas propuestas. La metodología juego trabajo contribuye a convertir el aprendizaje en un momento agradable, divertido, creativo y de interés para los niños, a la vez esta metodología

es flexible, es decir, permite atender la diversidad educativa y potenciar las capacidades de todos los niños según sus necesidades.

Tabla 2. *Aplicación momentos de juego trabajo*

Criterio	Siempre o casi siempre		Frecuentemente		A veces		Rara vez		Total	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%
El niño trabajó conforme a los 4 momentos del juego trabajo: Planificación, desarrollo, orden y socialización.	19	82,6	2	8,7	2	8,7	0	0	23	100
El niño se motiva y participa de la actividad.	19	82,6	4	17,4	0	0	0	0	23	100
El niño culminó con la actividad propuesta.	19	82,61	3	13,04	1	4,35	0	0	23	100
Al finalizar el niño participó en el espacio de reflexión y retroalimentación con la docente y el grupo de compañeros.	17	73,91	5	21,74	1	4,35	0	0	23	100

Fuente: la autora

El 82,6% de los niños siempre o casi siempre trabajaron de acuerdo a los 4 momentos que propone el juego trabajo, el 8,7% lo hizo frecuentemente y el 8,7% lo realizó a veces; el 82,6% de los niños se mantuvo motivado y participando en la actividad, el 17,4% lo hizo frecuentemente; el 82,61% de los niños siempre o casi siempre culminó con la actividad propuesta, el 13,04% lo hizo frecuentemente y el 4,35% a veces. El 73,91% de los niños siempre o casi siempre participaron en la reflexión y retroalimentación con su grupo de pares y docente, el 21,74 participó frecuentemente y el 4,35 lo hizo a veces. La secuencia en la aplicación de los 4 momentos del juego trabajo: planificación, desarrollo, orden y socialización; es importante que se cumplan, pues de aquello depende el éxito en la aplicación

del juego trabajo y que los estudiantes desarrollen sus habilidades y lleven a cabo su proceso de enseñanza aprendizaje. En el juego trabajo se riga a una planificación para establecer un orden, objetivos y destrezas a desarrollar, además que en ella se establecen los tiempos para la ejecución de las actividades y la preparación de los materiales que motiven y despierten el interés de los niños. Por otra parte, la reflexión y retroalimentación al finalizar una actividad es importante pues permite al niño construir su propio aprendizaje y a la docente establecer planes de mejorar respecto a lo desarrollado.

Tabla 3. Aspectos a desarrollar en la metodología juego trabajo

Criterio	Siempre o casi siempre		Frecuentemente		A veces		Rara vez		Total	
	F	%	F	%	F	%	f	%	F	%
El niño tuvo creatividad al momento de realizar la actividad	21	91,3	1	4,35	1	4,35	0	0	23	100
El niño tuvo manifestaciones artísticas, expresiones verbales y corporales.	19	82,6	2	8,7	2	8,7	0	0	23	100
La actividad causó curiosidad, indagación, placer y gratificación en el niño	19	82,6	4	17,4	0	0	0	0	23	100

Fuente: la autora

El 91,3% de los niños siempre o casi siempre demostraron creatividad al realizar la actividad, el 4,35% obtuvo frecuentemente y el 4,35 a veces; el 82,6% de los niños siempre o casi siempre tuvieron manifestaciones artísticas, expresiones verbales y corporales, el 8,7 obtuvieron frecuentemente y el otro 8,7% a veces; el 83,6% de los niños siempre o casi siempre sintió curiosidad, indagación, placer y gratificación por la actividad realizada, el 17,4 tuvo estas manifestaciones frecuentemente. Dentro de los aspectos a considerar al desarrollar la metodología juego trabajo es principalmente que los niños se sientan a gusto por la actividad que realizan, de esta manera despertará en ellos la curiosidad, la creatividad, imaginación y

sentimientos de satisfacción, diversión y felicidad por lo que hacen. En el juego trabajo, las actividades y materiales utilizados deben desarrollar la creatividad en los niños y permitir que éstos se expresen de forma verbal y corporal. El juego constituye una herramienta para despertar en los niños el deseo de explorar, experimentar y ejecutar acciones que causen en ellos sentimientos y emociones positivas que alimentan a su autoestima y potencian su crecimiento físico y mental.

Tabla 4. *Realización de las actividades*

Criterio	Siempre o casi siempre		Frecuentemente		A veces		Rara vez		Total	
	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%
El niño culminó la actividad en el tiempo estimado	19	82,61	3	13,04	1	4,35	0	0	23	100
Tuvo a disposición materiales concretos suficientes para desarrollar la actividad	15	65,2	6	26,1	2	8,7	0	0	23	100
La familia apoyó con los materiales para la realización de la actividad	20	86,96	2	8,69	1	4,35	0	0	23	100

Fuente: la autora

El 82,61% de los niños siempre o casi siempre culminaron con la actividad dentro del tiempo estimado, el 13,04 lo hizo frecuentemente y el 4,35% a veces: el 65,2% de los niños siempre o casi siempre tuvo materiales concretos suficientes para desarrollar la actividad, el 26,1% frecuentemente y el 8,7% a veces; el 86,96% de los niños siempre o casi siempre su familia apoyó con los materiales para la realización de la actividad, el 8,69% lo hizo frecuentemente y el 4,35% los hizo a veces. Durante la realización de las actividades en la metodología juego trabajo es importante que se delimite el tiempo de las actividades y se controle que los niños avancen y culminen dentro del tiempo establecido; además los materiales que se utilizan deben ser previamente seleccionados y solicitados a los padres de familia en la cantidad suficiente para cumplir con la demanda y el objetivo del juego trabajo, pues, al no contar con los materiales necesarios, puede ocasionar desinterés en los niños y/o crear

conflictos entre ellos al momento de compartir los juguetes. Las actividades que se realizan durante el juego trabajo están sujetas a objetivos, destrezas, tiempo y alternabilidad a fin de que todos los niños puedan participar de los espacios creados para fomentar y desarrollar su aprendizaje de forma dinámica, didáctica y creativa.

6.2. Encuesta dirigida a docentes

Los resultados de la encuesta a docentes permitieron determinar la perspectiva que tienen los profesionales en el área de educación parvularia, acerca de la metodología del juego trabajo como un recurso para la orientación vocacional en los niños. En esta encuesta participaron todas las docentes que tienen formación en educación parvularia.

Tabla 5. *¿Considera usted que en el desarrollo del juego trabajo existe la participación creativa de los niños?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	5	100,0	100,0	100,0
	No	0	0	0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 100% de las docentes, concuerda que en el juego trabajo existe la participación creativa de los niños, porque el juego les da libertad de desenvolverse e integrarse, así como de desarrollar sus habilidades motrices y atención en espacios apropiados; produciéndose de esta manera el aprendizaje en ellos. La creatividad de los niños es el elemento fundamental en el juego trabajo, por medio de ella se desenvuelven activamente y se muestran tal cual son, se pueden evidenciar las capacidades o habilidades innatas que deben ser perfeccionadas durante su crecimiento. El juego permite al niño conocer el entorno que lo rodea y adaptarse a él, es un medio de expresión libre y espontánea en el que desarrollan su creatividad, imaginación, afectividad, socialización, espíritu constructivo, capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización.

Tabla 6. *¿Cree usted que el juego trabajo en rincones permite potenciar capacidades e intereses en los niños?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	5	100,0	100,0	100,0
	No	0	0	0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 100% de las docentes considera que a través del juego trabajo en rincones se potencian las capacidades e intereses en los niños, ya que, por medio de la manipulación de diversos materiales ejecutan el desarrollo de capacidades físico – motoras que convierten en aprendizajes significativos promoviendo el desarrollo integral del educando. El juego trabajo en rincones constituye una metodología que permite al niño explorar entre sus habilidades, aquellas que mas son de su afición o interés, en este proceso los rincones representan diferentes escenarios de la vida cotidiana en los que ellos se involucran. La metodología juego trabajo favorece en muchos aspectos el desarrollo integral de los niños y su aprendizaje está íntimamente ligado a la identificación y fortalecimiento de sus capacidades, gustos y preferencias que se van construyendo dentro del aula a medida de su integración a la misma.

Tabla 7. *La organización temporal del juego trabajo en rincones depende:*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Del interés que manifieste el niño/a	1	20,0	20,0	20,0
	De la experiencia de aprendizaje a desarrollar	1	20,0	20,0	40,0
	De la destreza a alcanzar	3	60,0	60,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 60% de las docentes considera la organización temporal del juego trabajo en rincones depende de la destreza a alcanzar, el 20% cree que depende de la experiencia de aprendizaje a desarrollar y el otro 20% del interés que manifieste el niño o niña. Los rincones en el juego trabajo son espacios trabajados por el docente con la finalidad de desarrollar una destreza y por lo tanto su adecuación y organización conlleva al cumplimiento de los objetivos planteados en cada actividad. La organización de los rincones de aprendizaje se ejecuta de acuerdo a los objetivos propuestos en la malla curricular, a los cuales se les atribuye una o varias destrezas a desarrollar en los niños de acuerdo a su edad y que en su ejecución se determinarán los logros conseguidos y las dificultades en su proceso de aprendizaje.

Tabla 8. *Los rincones de aprendizaje permiten:*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Desarrollar el proceso cognitivo en los niños	3	60,0	60,0	60,0
	Desarrollar la creatividad	0	0	0	60,0
	Permitir la autonomía de los niños	2	40,0	40,0	100,0
	Son espacios innecesarios	0	0	0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 60% de las docentes considera que los rincones de aprendizaje permiten desarrollar el proceso cognitivo en los niños y el 40% considera que permite la autonomía de los niños. Los rincones de aprendizaje, a más de ser un espacio de diversión e integración del niño, también son un espacio donde desarrollan sus conocimientos a través de la creatividad y la libertad que tiene para poder aprender. Algunos autores coinciden que el juego es considerado como un estimulador del desarrollo cognitivo, pues establece cambios a nivel celular y conductual, procesos que se llevan a cabo en el cerebro de los niños y que promueven el aprendizaje y el comportamiento adaptativo y prosocial para establecer sus relaciones con el medio externo y con el desarrollo de sus capacidades y habilidades internas que lo autodefinen y estructuran su personalidad.

Tabla 9. *¿Al realizar un cambio de actividad (alternabilidad en rincones) Usted permite al niño/a elegir libremente el rincón al que desee ir?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	4	80,0	80,0	80,0
	No	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 80% de las docentes permite que los niños elijan libremente el rincón de aprendizaje al momento que se da el cambio de actividad, ya que, consideran que el niño debe sentirse cómodo con la actividad que más le llame la atención, brindando de esta manera autonomía a su decisión; siempre y cuando esté sujeta bajo la organización y planificación de las destrezas a desarrollarse. Por otro lado, el 20% considera que no se debe permitir que el niño elija el rincón de aprendizaje, porque es el docente quien lo dirige acorde a la destreza a alcanzar en la clase. La alternabilidad en el juego permite al niño desenvolverse en diferentes áreas del conocimiento, durante este proceso, es necesario que el niño se sienta cómodo y a gusto con lo que hace, más aún si sus habilidades se ajustan al tipo de rincón seleccionado, para ello la docente deberá guiarlo en el proceso para que las actividades sean bien ejecutadas y cumplan con el objetivo y destreza propuesto. El juego trabajo por rincones de aprendizaje conlleva a una planificación, en la que cada rincón está bien delimitado, pero no es estrictamente rígido, cumple con un tiempo específico para que los niños jueguen en él y puedan rotar hacia otros rincones, con el fin de que todos los niños en el aula puedan participar de dichos espacios.

Tabla 10. *¿La evaluación del juego le permite realizar mejoras posteriores en la orientación vocacional y profesional de los niños/as?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	4	80,0	80,0	80,0
	No	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 80% de las docentes considera que la evaluación del juego si permite realizar mejoras en la orientación vocacional y profesional, porque pueden elaborar un plan de orientación vocacional que les permita guiar a los niños, quienes en esta etapa juegan a imitar y eligen el rincón de su agrado; lo cual puede constituir a futuro su materia favorita orientada a su

vocación. Por otro lado, el 20% de docentes cree que la evaluación del juego no permite realizar mejoras a la orientación vocacional y profesional en los niños. Durante el juego el niño aprende, se relaciona y sobre todo puede direccionarse hacia una profesión y oficio, que a medida que va creciendo su idea podrá cambiar o fortalecerse; es por ello, que la evaluación al finalizar el juego permite hacer adecuaciones, con el fin que el proceso de enseñanza aprendizaje sea integral con miras a la construcción del proyecto de vida y la identificación de su vocación. El juego constituye un recurso técnico para conocer aspectos de la realidad del niño, la evaluación por medio del juego permite realizar un diagnóstico sobre las destrezas que se han iniciado, que están en proceso y que han adquiridos los niños, lo cual puede ser sustraído para integrarlas en el proceso de orientación vocacional y profesional.

Tabla 11. Al realizar el seguimiento en los rincones y evaluación, toma en cuenta los siguientes aspectos:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Lleva un registro diario de los rincones en el juego trabajo	2	40,0	40,0	40,0
	Elabora una hoja de control semanal de los rincones	0	0	0	40,0
	Las dos anteriores	3	60,0	60,0	100,0
	Ninguna de las anteriores	0	0	0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 60% de las docentes en el seguimiento a los rincones y evaluación, lleva un registro diario de los rincones en el juego trabajo y a la vez elabora una hoja de control semanal de los rincones; mientras que el 40% solamente lleva un registro diario de los rincones. El trabajo del docente de educación parvularia, representa el de mayor esfuerzo físico y mental para poder abordar a los niños que se inician en un proceso educativo, que en ocasiones no siguen normas ni reglas, debido a que atraviesan un proceso importante en sus vidas que es el desprendimiento de su lugar seguro llamado familia; por lo tanto, llevar un control permanente resulta en ocasiones desgastante por las energías que se mueven en el aula, sin embargo, no deja de ser un apoyo significativo para la retroalimentación y el cumplimiento de la planificación propuesta. El seguimiento y evaluación permiten recopilar información de los procesos del

desarrollo del aprendizaje y está destinado al mejoramiento de la calidad educativa; para lo cual en algunos casos se toman en consideración los registros diarios y de control de las actividades realizadas, como una forma de hacer un autoanálisis y retroalimentación de los objetivos y destrezas planteadas.

Tabla 12. *¿En el rincón del hogar, permite representar roles de oficios y profesiones de los niños?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	4	80,0	80,0	80,0
	No	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 80% de las docentes permiten a los niños representar roles de oficios y profesiones dentro del rincón del hogar, porque consideran que por medio de ello pueden observar cómo los niños imitan las actividades que realizan sus padres, lo cual les orienta a elegir una profesión a través de su propia visualización en un futuro, por lo que sus padres, requieren de un taller de orientación vocacional para dirigir a sus hijos. Por otra parte, el 20% de docentes no permiten que los niños hagan esta representación en el rincón del hogar, pues consideran que éste es para el desplazamiento y utilización de los elementos de las tareas hogareñas. El rincón del hogar es el espacio donde el niño puede recrear las acciones y su convivencia dentro del hogar, pues representa el lugar donde permanece la mayor parte de su tiempo permanece, en él aprenden valores, hábitos, normas de comportamiento y a la vez ven en sus familiares, a sus principales referentes y modelos a seguir en el sentido familiar, académico y laboral. El hogar no solo viene determinado por los roles parentales, sino cómo sus miembros interactúan con la sociedad. El rincón del hogar brinda un espacio real que permite al niño proyectarse así mismo, en el cual aprende de sus propias interacciones, elaborando pautas y normas de convivencia, en este rincón el niño representa su realidad, la comprende y expresa sus emociones, sentimientos, frustraciones, intereses, preferencias, etc.; por lo que está ligado a las profesiones u oficios que dentro de su entorno se ejercen y las visualiza.

Tabla 13. *¿Considera usted que el objetivo de la experiencia de aprendizaje se cumple a través del juego trabajo?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	5	100,0	100,0	100,0
	No	0	0	0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 100% de docentes coincide que el objetivo de la experiencia de aprendizaje se cumple a través del juego trabajo. Los niños aprenden constantemente a través del juego, por lo que su experiencia en él le permite adentrarse en distintas áreas del conocimiento, le brinda autonomía, desarrolla su creatividad y lo hace ser más receptivo a diferentes estímulos que propone el juego trabajo. La metodología juego trabajo es una herramienta generadora de experiencias de aprendizajes significativas e innovadoras, cuyo objetivo es convertir al aprendizaje en un momento lúdico, creativo, dinámico, y divertido, destinado a potenciar las habilidades cognitivas, motrices y socio afectiva, a la vez que permite al docente cumplir con su rol de forma creativa y pertinente a las necesidades de cada niño.

Tabla 14. *En el rincón de ciencias ¿Puede el niño utilizar los sentidos para explorar y describir qué profesión u ocupación le gustaría adquirir a futuro?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	5	100,0	100,0	100,0
	No	0	0	0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 100% de las docentes considera que, en el rincón de ciencias, los niños si pueden utilizar sus sentidos para explorar y describir la profesión u ocupación que le gustaría a futuro, esto porque, en este rincón utilizan diversos materiales del medio que les rodea, a través de la búsqueda y experimentación; donde ellos pueden manipular, observar y hablar sobre lo que les gusta, con lo cual se desarrolla la orientación vocacional. El rincón de ciencias representa la exploración y descubrimiento de todo lo que rodea al niño y que, en su interacción a través de los sentidos, pueden sentirse atraídos a conocerlos a profundidad, lo cual puede llevar a crear un interés o gusto que lo podrá fortalecer a medida de su crecimiento y madurez física y cognitiva. El rincón de ciencias tiene por objetivo potenciar la observación y experimentación con objetos y el conocimiento de los seres vivos, para ello, ponen en práctica todos sus sentidos

para lograr este aprendizaje, lo cual pone al niño en contacto con su mundo exterior y de todo lo que se encuentra en él.

6.3. Encuesta dirigida a padres de familia

Los resultados obtenidos luego de haber aplicado la entrevista a los Padres de Familia dan respuesta al problema planteado en esta investigación, en el cual se establece la relación existente entre el juego trabajo y la orientación vocacional.

Tabla 15. *¿Considera usted que los niños aprenden a través del juego?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	23	100,0	100,0	100,0
	No	0	0	0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 100% de los padres de familia considera que los niños si aprenden a través del juego; porque es un espacio donde ellos exploran por el interés que les genera, poniendo en juego su imaginación, fantasía y creatividad que les permite expresar y desarrollar habilidades de una forma didáctica y entretenida. El juego es el medio de aprendizaje de los niños, en el expresan su libertad, gozo, atención, concentración e imaginación, con lo cual desarrollan su función físico-motora e intelectual. El juego no solo es un mecanismo de diversión y dispersión, sino es la forma por lo cual los niños aprenden, interactúan y ejercitan sus capacidades y habilidades. En el área de educación inicial, el juego permite abordar contenidos curriculares de forma didáctica y lúdica que representa cada etapa del niño y su relación con el medio que lo rodea.

Tabla 16. *El juego trabajo como metodología creo que permite:*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Que los niños se diviertan	0	0	0	0
	Que los niños aprendan jugando	12	52,2	52,2	52,2
	Que los niños reconozcan sus habilidades	11	47,8	47,8	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 52,2% de los padres de familia cree que la metodología juego trabajo permite que los niños aprendan jugando; mientras que el 47,8% cree que esta metodología permite que los niños reconozcan sus habilidades. El juego trabajo es una metodología de aprendizaje en el que los niños desarrollan destrezas a través de su interacción con sus pares y el entorno que le rodea, además que es el medio en el que se puede identificar sus habilidades en determinadas áreas del conocimiento. El juego es una actividad didáctica en la que el niño disfruta y a la vez aprende a través de su imaginación, creatividad y fantasía por medio de la manipulación de diferentes materiales u objetos, esto posibilita que desarrolle al máximo sus capacidades y habilidades, lo cual favorece a su crecimiento de forma integral.

Tabla 17. Los rincones de aprendizaje son:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Lugares donde los niños juegan	0	0	0	0
	Espacios dentro del aula con temáticas específicas	23	100,0	100,0	100,0
	No sé	0	0	0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 100% de los padres de familia considera que los rincones de aprendizaje son espacios dentro del aula con temáticas específicas. Los rincones de aprendizaje representan espacios de la vida cotidiana del estudiante en los cuáles están inmersas temáticas específicas que aportan

al desarrollo de sus habilidades y destrezas. Los rincones de aprendizaje son espacios en los que el niño puede recrear situaciones cotidianas y la posibilidad de poder asumir roles desde su propia experiencia. Estos rincones son variados y responden a varias temáticas del mundo que les rodea y contienen materiales específicos según los roles que se pretenden asumir cómo el niño lo perciba y la docente le guíe.

Tabla 18. *En su hogar existe un espacio para el juego trabajo*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	18	78,3	78,3	78,3
	No	5	21,7	21,7	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 78,3% de los padres de familia asegura que posee un espacio para el juego trabajo en su hogar; mientras que el 21,7% menciona que no tiene un espacio destinado para estas actividades. Es necesario adecuar un espacio en el hogar donde el niño pueda jugar con materiales lúdicos y didácticos, con los que potencien sus conocimientos que previamente han sido desarrollados en el aula. Crear un rincón de juego en el hogar es importante para seguir fortaleciendo su aprendizaje, para ello es necesario que este espacio sea exclusivo para el uso de materiales didácticos donde puedan ejecutar sus actividades en base a su creatividad, imaginación, de forma libre y divertida.

Tabla 19. *¿He observado a mi hijo que dentro del juego asume roles de algunas profesiones u oficios?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	23	100,0	100,0	100,0
	No	0	0	0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 100% de los padres de familia han observado a sus hijos que dentro del juego asumen roles de algunas profesiones u oficios; entre las que les agrada asumir durante el juego son: chofer, médico, belleza, doctor, enfermera, ama de casa, abogado, taxista, cocinero, bombero, policía, mecánico, eléctrico, militar; mientras que existen pocos roles que no les gusta asumir, entre ellos: policía, agricultor, veterinario, bombero, mecánico, futbolista. El juego es el momento más importante para el niño, donde puede expresar sus gustos e intereses hacia

determinadas profesiones u oficios, que son observados a través de los rincones de aprendizaje, donde tienen la oportunidad de disfrazarse y simular acciones que son obtenidas de su realidad.

Tabla 20. *¿Permito que mi hijo juegue libremente?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	19	82,6	82,6	82,6
	No	4	17,4	17,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 82,6% de los padres de familia permiten que sus hijos jueguen libremente, ellos consideran que es parte de su desarrollo integral, donde exploran, aprenden y es un medio de distracción que disfruta y hace feliz al niño, pero consideran que es muy importante un programa de orientación vocacional para que direcciona a sus hijos en estas manifestaciones que se dan durante el juego. Por otra parte, el 17,4% de los padres de familia no permiten que sus hijos jueguen libremente; porque creen que debe existir supervisión en las actividades que realizan, para evitar que se hagan daño y poder guiarlos hacia una profesión. El juego libre permite al niño adentrarse en lo que le gusta y por qué desarrolla predisposición y colaboración en su proceso de aprendizaje, presionar a un infante a ejecutar una actividad que no es de su interés puede generar frustración y negatividad en las actividades que realiza. La estimulación del juego libre permite que los niños desarrollen habilidades sociales, el lenguaje y regulación de emociones; expresión de sentimientos, los hace más perceptivos a los estímulos externos, aprenden nuevas cosas y sobre todo genera autonomía en ellos, lo cual contribuye a su salud física, mental y afectiva.

Tabla 21. *¿Qué tiempo dedica usted al juego con trabajo con su hijo?*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	15 minutos	4	17,4	17,4	17,4
	30 minutos	12	52,2	52,2	69,6
	45 minutos	4	17,4	17,4	87
	60 minutos o más	3	13,0	13,0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 52,2% de los padres de familia dedica 30 minutos con sus hijos para realizar actividades de juego trabajo en el hogar, un 17,4% le dedican entre 15, otro 17,4% le dedican

45 minutos y el 13% de padres ocupan 60 minutos o más para realizar juego trabajo con sus hijos. El juego trabajo como metodología debe ser limitado y supervisado para que éste cumpla con los objetivos y destrezas planteadas, lo cual se aleja del juego tradicional, donde también aprenden, pero no tiene control del tiempo y se ejerce con total libertad de lo que el niño quiere hacer. Los niños en sus primeros años de vida destinan la mayor parte de su tiempo al juego, a medida que van creciendo el tiempo se regula y se combina a fin de que este pueda contener momentos divertidos y a la vez didácticos y de aprendizaje. En el hogar los padres deben mantener actividades de juego para continuar fortaleciendo los aprendizajes en los niños y fomentando nuevas habilidades que contribuirán a su desarrollo integral.

Tabla 22. *Creo que la profesión u oficio que los niños desean en esta edad es:*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Producto de su imaginación	3	13,0	13,05	13,0
	Importante y se puede afianzar conforme va creciendo	20	87	87	100,0
	Impuesto por el adulto	0	0	0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: la autora

El 87,5% de los padres de familia creen que la profesión u oficio que los niños desean a esta edad es importante y se puede afianzar conforme va creciendo. Por otra parte, el 12,5% cree que solamente es producto de su imaginación. Los niños a temprana edad presentan sus primeras manifestaciones de lo que desean o anhelan para su futuro, las cuales pueden ir variando conforme van creciendo y se fortalecerán de acuerdo a como las personas en su alrededor influyan en la dotación de información. Los roles que asumen los niños de distintas profesiones u oficios son ejecutados de forma natural y espontánea, pues provienen de su realidad, de lo que viven a diario y de la relación que tienen con los adultos, adoptando sus comportamientos y características de acuerdo a lo que ven y escuchan.

Tabla 23. *¿Qué profesiones considera usted del agrado de sus hijos? (opción múltiple)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Médico	18	51,43	51,43	51,43
	Conductor	8	22,86	22,86	74,29
	Militar	2	5,71	5,71	80
	Docente	7	20	20	100
	Total	35	100	100	

Fuente: la autora

El 51,43% de los padres de familia considera que la profesión de médico es la que más les agrada, el 22,86% les agrada que sus hijos sean conductores, el 20% les agrada que sean docentes y el 5,71% que sean militares; en la opción de otras profesiones, los padres manifiestan: ama de casa, chef, abogado y policía. Los padres en su mayoría sienten agrado a la carrera de medicina, ya sea por su amplia demanda laboral, estabilidad e ingresos económicos; sin embargo, su opinión a esta edad puede considerarse prematura, pues el infante se encuentra en un largo proceso por recorrer y que requiere mayor orientación con relación a su vocación y su elección profesional. Los padres dentro del proceso de orientación vocacional y profesional cumplen un rol importante, pero no decisivo ante la elección que sus hijos realicen, ellos participan en la identificación de habilidades de sus hijos, el cual se realiza desde edades muy tempranas.

Tabla 24. *Usted permite que su hijo desarrolle la creatividad en el juego*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaj e válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	22	95,7	95,7	95,7
	No	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	100,0

Fuente: el autor

El 95,83% de los padres de familia permiten que sus hijos desarrollen su creatividad en el juego porque consideran que a través de él aprenden, les permiten desarrollar su inteligencia, habilidades y solucionar problemas, además que es un momento emocionante, creativo para los niños y que no debe ser impuesto, pero que, de igual manera consideran importante la guía de parte de un adulto quien pueda orientarlo en la realización de sus actividades y en sus inclinaciones vocacionales y profesionales. Con respecto al 4,17% de los padres no permite que los niños desarrollen su creatividad del juego por considerar que éste requiere ser orientado por un profesional. El juego es un momento muy importante para el niño y es donde puede expresarse de forma verbal y no verbal para demostrar lo que conoce, lo que vive a su alrededor

y lo que le gusta; es el momento idóneo para que ellos manifiesten su creatividad y desarrollen a través de ella sus habilidades, sin embargo, existen padres que limitan que sus hijos exploren su alrededor por un sentido de sobreprotección, lo cual limita el desarrollo de la creatividad y autonomía. Dentro de las características innatas del juego está la creatividad y la imaginación que tienen los niños, al relacionarse con situaciones y materiales, lo cual genera sentimientos placenteros y éstos son aprovechados para fortalecer su autoconocimiento y generar espacios de nuevos aprendizajes.

7. Discusión

La presente investigación evidencia que el juego está presente en cada etapa de crecimiento del niño y que aporta significativamente a su desarrollo motor, cognitivo, conductual, afectivo, sexual, etc.; así lo mencionan Viviana & Conde (2002, como se mencionó en López 2018), quienes afirman que el juego es un medio de expresión y comunicación por el cual el niño se desarrolla de forma integral.

En este sentido se puede palpar que la metodología del juego trabajo incide en el proceso de orientación vocacional y profesional, pues los rincones de juego son espacios diseñados para la recreación y aprendizaje de lo que pueden vivenciar y explorar en el mundo exterior.

Es así que el Ministerio de Educación (2021) establece lineamientos concretos con respecto a la implementación y ejecución de la metodología del juego trabajo en los niveles de educación inicial, con el fin de que el niño juegue y aprenda a la vez de una forma divertida y didáctica, aspecto que la familia es consciente de la importancia del juego en sus hijos y que este sea fortalecido desde sus hogares con la implementación de un lugar específico para que los niños jueguen y sobre todo dando la libertad para que el niño(a) se pueda expresar de forma espontánea en las actividades que realiza.

Cintha Game en el II Congreso de educación inicial del 2023, expone que “el niño aprende explorando y descubriendo y esas capacidades las desarrolla a través del juego”. Así mismo, la expositora menciona a algunos autores como Sarlé que propone al “juego como la actividad rectora de la infancia y a través del cual construye su realidad”.; María Victoria Peralta, quien expone que “en los niños hay dar realce a la expresión y al sentir”

Respecto a la metodología juego-trabajo, Game hace referencia que esta metodología permite el ejercicio reflexivo y crítico, permite al niño desarrollar habilidades y valores, favorece el desarrollo del lenguaje por medio de la interacción y organiza los procesos de pensamiento. En la metodología juego trabajo deben considerarse 4 criterios indispensables: 1. La intención, alcanzar lo significativo; 2. El rol del docente, la interacción con los niños y niñas, observación durante el desarrollo de las actividades; 3. El ambiente, debe contar con espacios de compartir y rincones de trabajo; y 4. Los recursos, deben ser concretos, manipulables y/o tecnológicos.

En la Escuela de Educación General Básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja, la metodología juego trabajo consiste en planificar las actividades en función de las necesidades de los niños, el tema es iniciado y guiado a través del juego previamente planificado y cuenta con espacios específicos acordes a las actividades que se van a realizar.

En la Institución no se ha abordado el componente de orientación vocacional y profesional en los niños de educación inicial, de forma directa, pero si ha estado presente a través de juegos de roles, donde los niños disfrutaban al disfrazarse de la profesión u oficio favorito.

Para que exista un sentido real de orientación vocacional y profesional desde una edad temprana, es necesario que la familia aporte significativamente en este proceso, lo cual constituye un objetivo viable, pues los padres consideran que las manifestaciones de sus hijos en torno a sentirse atraído hacia una profesión u oficio, son importantes y pueden ser fortalecidos durante su proceso educativo y de desarrollo físico, psicológico y afectivo.

Con la iniciativa de los padres y la obligatoriedad que demanda el Ministerio de Educación de abordar la orientación vocacional y profesional desde edades tempranas, se puede combinar con la metodología juego trabajo para fortalecer y promover el autoconocimiento, información y toma de decisiones en los niños que son los ejes claves para asegurar el éxito de la orientación vocacional y profesional. Bajo esta perspectiva, surge la necesidad de implementar una propuesta de mejora en la que se pueda capacitar a docentes y padres de familia sobre la importancia e implementación de la orientación vocacional en los niños y niñas.

El autoconocimiento desde etapas tempranas puede asegurar que, en la adolescencia o adultez, las personas no tengan dificultades o inseguridades para tomar decisiones que comprometan su futuro profesional. Las habilidades y capacidades identificadas en esta etapa de vida pueden ser fortalecidas a medida que el niño va creciendo, pues en dicho proceso, sus acciones, experiencias y todo lo que sirva para su historia de vida van cambiando y modificándose y por tanto sus gustos e intereses también.

La información proviene del entorno donde se desarrolla el niño y en este sentido es importante que la familia tenga la predisposición de solventar dudas e inquietudes de los niños en relación a la profesiones u oficios presentes en el medio donde vive y contribuir en el entorno educativo para canalizar estos aprendizajes en las aulas. Así mismo, la toma de decisiones, claramente está presente al momento de permitirle al niño jugar libremente y que este sea su medio de comunicación y expresión principal, donde se puedan evidenciar comportamientos, actitudes y aptitudes que posteriormente sean explotadas y aprovechadas en su proceso de orientación vocacional y profesional.

8. Conclusiones

La metodología juego trabajo en los niños de educación inicial incide en la orientación vocacional y profesional, pues aborda la identificación y fortalecimiento de habilidades y capacidades de los niños, claves para su participación en secundaria, pero a la vez invisibilizada, lo cual requiere ser explotada y fortalecida para conseguir grandes resultados en lo que respecta al autoconocimiento y toma de decisiones en las siguientes edades y al momento de elegir una carrera profesional.

El juego trabajo en los niños y niñas de nivel inicial de la Escuela Pompilio Reinoso se ejecuta a través de los rincones de aprendizaje que son adecuados al interior de las aulas con el apoyo de las familias; estos siguen una planificación, secuencia, objetivos y destrezas, las cuales son evaluadas y retroalimentadas con los estudiantes al final la clase.

El juego a través de experiencias de aprendizaje le permite al niño experimentar y explorar las diferentes profesiones y oficios que se encuentran en su entorno social y familiar, los cuales aportan al proceso de orientación vocacional y profesionales para la identificación de intereses y gustos; así mismo, en el juego trabajo se pueden identificar las habilidades que posee el niño por medio de su desenvolvimiento en las actividades planteadas en los rincones de aprendizaje, favoreciendo a su autoconocimiento.

En los niveles de educación inicial se pueden aplicar las actividades propuestas por el Manual de Orientación Vocacional y Profesional, mismas que pueden ser ejecutadas dentro de la metodología juego trabajo, lo cual aportaría significativamente al desarrollo integral de los niños y a la vez se integraría al proyecto educativo institucional como una necesidad en el área educativa.

La metodología juego trabajo en los niños de educación inicial incide en la orientación vocacional y profesional, pues aborda la identificación y fortalecimiento de habilidades y capacidades de los niños, claves para su participación en secundaria, pero a la vez invisibilizada, lo cual requiere ser explotada y fortalecida para conseguir grandes resultados en lo que respecta al autoconocimiento y toma de decisiones en las siguientes edades y al momento de elegir una carrera profesional.

El juego trabajo en los niños y niñas de nivel inicial de la Escuela Pompilio Reinoso se ejecuta a través de los rincones de aprendizaje que son adecuados al interior de las aulas con el apoyo de las familias; estos siguen una planificación, secuencia, objetivos y destrezas, las cuales son evaluadas y retroalimentadas con los estudiantes al final la clase.

El juego a través de experiencias de aprendizaje le permite al niño experimentar y explorar las diferentes profesiones y oficios que se encuentran en su entorno social y familiar, los cuales aportan al proceso de orientación vocacional y profesionales para la identificación de intereses y gustos; así mismo, en el juego trabajo se pueden identificar las habilidades que posee el niño por medio de su desenvolvimiento en las actividades planteadas en los rincones de aprendizaje, favoreciendo a su autoconocimiento.

En los niveles de educación inicial se pueden aplicar las actividades propuestas por el Manual de Orientación Vocacional y Profesional, mismas que pueden ser ejecutadas dentro de la metodología juego trabajo, lo cual aportaría significativamente al desarrollo integral de los niños y a la vez se integraría al proyecto educativo institucional como una necesidad en el área educativa.

9. Recomendaciones

Al área de educación inicial para que potencie las actividades en las que se trabajan e identifican habilidades y capacidades de los niños, de esta manera se aportará al fortalecimiento de su identidad, personalidad y autonomía.

Que los rincones de aprendizajes se mantengan de manera permanente y el ente rector a través de las políticas públicas asigne infraestructura idónea, material didáctico para el desarrollo integral del niño, debe disponer de un espacio que faciliten la retroalimentación individual y en grupo. Así mismo, que las familias, dentro de sus espacios en el hogar construyan rincones de juego donde los niños potencien sus capacidades y les permitan explorar y jugar de forma libre y espontánea con el entorno que les rodea.

Que las experiencias de aprendizaje se fortalezcan los espacios para el reconocimiento de los diferentes oficios y profesiones, a través de la participación activa de la comunidad educativa, para que de esta manera los niños y niñas puedan conocer las actividades que realizan los profesionales en cada área laboral y a su vez ellos los puedan representar en los rincones de aprendizaje creados a su fin.

Al área de educación inicial, para que, en apego a lo estipulado por el Ministerio de Educación, implemente el componente de orientación vocacional y profesional considerando los tres ejes de autoconocimiento, información y toma de decisiones, para ello implemente un plan de capacitación a las docentes del nivel inicial sobre orientación vocacional y profesional que vaya direccionado al mejoramiento en la organización de rincones de aprendizajes y a la vez un plan de orientación vocacional dirigido a los padres de familia para poder guiar a sus hijos.

10. Bibliografía

- Abrego, V. (n.d.). *El juego-trabajo en el nivel de educación inicial*. Retrieved May 22, 2023, from <https://coggle.it/diagram/yi26xma7kqjtw-uz/t/el-juego-trabajo-en-el-nivel-de-educaci%C3%B3n-inicial>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica trabajo fin de grado*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?Sequence=1&isallowed=y>
- Castellví, N. (2019). *El autoconocimiento como elemento fundamental en la orientación vocacional*. <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/58267/1/Nerea%20Taracena.pdf>
- Cobos, A. (2020). *La orientación vocacional, imprescindible en Infantil y Primaria*. <https://www.educaweb.com/noticia/2020/02/05/orientacion-vocacional-imprescindible-infantil-primaria-19065/>
- Flores, I. (2014). El compromiso de la escuela en la orientación vocacional: más allá de los tests psicológicos. *Portal ICF*, 20, 74–79.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. <https://www.researchgate.net/publication/324363292>
- González, V. (2003). *La orientación profesional desde la perspectiva histórico-cultural del desarrollo humano* (Vol. 20, Issue 3). <http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2019/08/Bourdieu-El-esp%C3%adritu-de-Familia-Razones-Pr%C3%a1cticas-Angrama.pdf>
- Jiménez, Y. (1994). *La aplicación de la metodología juego trabajo en la educación preescolar*. 18(1), 41–51. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/12493/11741>
- López, I. (2018). *Un modelo de orientación vocacional para jóvenes de preparatoria basado en el autoconocimiento y el sentido de vida*. <https://ri.iberomx/bitstream/handle/iberomx/2304/016679s.pdf?Sequence=1&isallowed=y>

- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*.
www.educacion.gob.ec
- Ministerio de Educación. (2016). *Manual de orientación vocacional y profesional*.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/A.-Manual-de-OVP.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). *Módulo de juego trabajo para el nivel de educación inicial y subnivel de preparatoria (1ro. Egb)*. Www.educacion.gob.ec
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C., & Presa, E. (2019). *The importance of playing for children*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=7186932>
- Moreano, D. (2016). *Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños*.
https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf
- Oliveros, O., & González, J. (2012). Hacia un nuevo paradigma en orientación vocacional. *Paradigma*, 33(2), 127–141.
http://ve.scielo.org/scielo.php?Script=sci_arttext&pid=S1011-22512012000200007&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Pillajo, E., Villaroel, P., Quezada, E., & Guijarro, J. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos ESPE*, 6(3), 69–78. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- RAE. (n.d.). *Juego | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE*. Retrieved May 21, 2023, from <https://dle.rae.es/juego>
- Serebrinsky, B. (1942). *Un ensayo de orientación profesional en la escuela primaria*.
- Valenciano, G. (2020). La teoría psicogenética aplicada en la disciplina de la Orientación. In *Wimblu, Rev. Estud. De Psicología UCR* (Vol. 15, Issue 2).
<https://orcid.org/0000-0002-8773-1935>

11. Anexos

Anexo 1. Propuesta de mejora

Título

Plan de formación orientada a los docentes de la Escuela de Educación Básica Pompilio Reinoso Jaramillo, sobre la metodología juego trabajo y su incidencia en la OVP.

Justificación

De acuerdo con la investigación realizada, la Institución requiere mejoras en la metodología juego trabajo que incluya la orientación vocacional en los niños de educación inicial, para lo cual es necesario fortalecer la capacitación y formación de sus docentes, de manera que se produzca un verdadero cambio educativo.

Es de vital importancia que los docentes tengan los conocimientos del proceso de orientación vocacional y profesional y que estos combinados con la metodología juego trabajo puedan trabajar las destrezas de los ámbitos de aprendizaje del nivel inicial; que servirán para autoconocimiento y construcción del proyecto de vida; para que a corto y largo plazo los niños en su proceso de crecimiento sean conscientes de sus habilidades, capacidades, gustos e intereses que determinen el futuro de lo que desean ser y hacer. Por lo que, el presente plan de formación pretende proveer a los docentes de nuevas herramientas y técnicas que les permita actualizar y ampliar sus conocimientos.

Objetivos

Objetivo General:

Diseñar un plan de formación para las docentes parvularias de la Escuela de Educación Básica Pompilio Reinoso Jaramillo, mediante talleres innovadores que afiancen sus conocimientos, habilidades y destrezas y les posibilite la implementación de la orientación vocacional en la metodología juego trabajo.

Objetivos Específicos:

- Motivar al personal docente para la creación de rincones de aprendizajes que incluyan la diversidad de profesiones y oficios.
- Capacitar a docentes de educación parvularia sobre el Manual de Orientación Vocacional y Profesional para el nivel inicial.

- Implementar la orientación vocacional y profesional dentro del juego trabajo en los niños y niñas de educación inicial.

Actividades

El plan de capacitación y formación orientado a los docentes, está compuesto en base a los objetivos propuestos y bajo los lineamientos del Ministerio de Educación, dichos talleres se realizarán al inicio del año lectivo 2023-2024, permitiendo a corto plazo una mejora de conocimientos y actitudes en los docentes, que elevará sustantivamente el reconocimiento y fortalecimiento de las capacidades y habilidades de los niños y niñas de educación inicial.

Actividad 1: Motivación

Motivación	
Objetivos:	Duración:
Motivar al personal docente para la creación de rincones de aprendizajes que incluyan la diversidad de profesiones y oficios.	2 horas – 1 viernes de 10h00 a 12h00
	Contenido:
	Taller sobre la importancia de la orientación vocacional y profesional a edades tempranas Conceptos básicos sobre Orientación Vocacional y Profesional.

Actividad 2: Capacitación

Capacitación	
Objetivos:	Duración:
Capacitar a docentes de educación parvularia sobre el Manual de Orientación Vocacional y Profesional para el nivel inicial.	8 horas 2 viernes de 8h00 a 12h00
	Contenido:
	Enfoques de la orientación vocacional y profesional Ejes centrales del proceso de orientación vocacional (autoconocimiento, información y toma de decisiones) Factores que influyen en la OVP

Actividad 3: Implementación

Implementación	
Objetivos:	Duración: Durante todo el año lectivo

		1 horas a la semana
Implementar la orientación vocacional y profesional dentro del juego trabajo en los niños y niñas de educación inicial.	Contenido:	
	Socialización a padres de familia sobre la importación de la orientación vocacional en edades tempranas, para la dotación de material didáctico.	
	Incorporación del eje de autoconocimiento por medio de la alternabilidad de los niños y niñas en los diferentes rincones de aprendizaje.	
	Incorporación del eje de información, por medio de espacios de compartir con la comunidad en la que se involucre a profesionales en distintas áreas.	
	Incorporación del eje de toma de decisiones, a través de la elección libre de roles en profesiones y oficios.	

Localización y cobertura espacial

La propuesta del plan de capacitación y formación para docentes, elaborada para la Escuela de Educación Básica Pompilio Reinoso Jaramillo, ubicada en la ciudad de Loja, incluye talleres que se llevarán a cabo en las instalaciones de la Institución.

Población objetivo

La propuesta está dirigida para cubrir requerimientos inmediatos del personal docente de educación parvularia de la Escuela de Educación Básica Pompilio Reinoso Jaramillo, compuesta por 3 profesoras del área en mención.

Sostenibilidad de la propuesta

La Autoridad máxima junto con el Consejo Ejecutivo, para la implementación de este plan de capacitación y formación, han manifestado su compromiso de iniciar las gestiones que le permita mejorar la calidad educativa, considerando prioritaria. La Dirección Distrital a través del DECE apoyará con la realización de capacitaciones relacionadas a la orientación vocacional y profesional, las mismas que serán monitoreadas durante su ejecución para una adecuada implementación con los niños de educación inicial.

Presupuesto

ITEM	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
------	----------	----------------	-------------

Manual de OVP (copias)	4	\$ 3.50	\$14.00
Material de Apoyo (incluye carpeta)	4	\$ 1.25	\$5.00
Aula y/o audiovisuales	0	\$0.00	\$0.00
Honorario profesional por 18 horas incluido impuestos	1	\$30.00	\$180.00
Refrigerios para 6 viernes	5	\$3.00	\$18.00
Subtotal			\$217.00
Imprevistos 10%			\$21.70
Total			\$238.70

Cronograma

Talleres a desarrollarse en el periodo lectivo 2023-2024	MES										
	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Motivación		x									
Capacitación		x									
Implementación			x	x	x	x	x	x	x	x	X

Bibliografía

Nolla, E. (s/f). Auto-conocimiento.

<http://www.alcoholinformate.org.mx:8181/jspui/bitstream/123456789/85/3/Autoconocimiento.pdf>

MINEDUC. (2015). Manual de Orientación Vocacional y Profesional.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/A.-Manual-de-OVP.pdf>

MINEDUC. (2021). Módulo de Juego Trabajo para el nivel de educación inicial y subnivel de preparatoria (1ro. egb). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/01/moodulo-juego-trabajo.pdf>

Anexo 2. Formato de ficha de observación a estudiantes



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

OBSERVACION DIRIGIDA A ESTUDIANTES

CRITERIO METODOLOGIA JUEGO TRABAJO	Siempre o casi siempre 4	Frecuentemente 3	A veces 2	Rara vez 1
1. Despertó el interés de los niños la actividad propuesta.				
2. El niño desarrolló e identificó sus habilidades.				
3. Se aprecia el juego como la actividad más importante dentro de la clase.				
4. Las actividades fueron acorde a la necesidad del niño				
APLICACIÓN MOMENTOS JUEGO TRABAJO	Siempre o casi siempre 4	Frecuentemente 3	A veces 2	Rara vez 1
6. El niño trabajó conforme a los 4 momentos del juego trabajo: Planificación, desarrollo, orden y socialización.				
7. El niño se motiva y participa de la actividad.				
8. El niño culminó con la actividad propuesta.				
9. Al finalizar el niño participó en el espacio de reflexión y retroalimentación con la				

docente y el grupo de compañeros.				
CRITERIO ASPECTOS A DESARROLLAR METODOLOGIA JUEGO TRABAJO	Siempre o casi siempre 4	Frecuentemente 3	A veces 2	Rara vez 1
14. El niño tuvo creatividad al momento de realizar la actividad				
15. El niño tuvo manifestaciones artísticas, expresiones verbales y corporales.				
16. La actividad causó curiosidad, indagación, placer y gratificación en el niño				
CRITERIO REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	Siempre o casi siempre 4	Frecuentemente 3	A veces 2	Rara vez 1
17. EL niño culminó la actividad en el tiempo estimado				
18. Tuvo a disposición materiales concretos suficientes para desarrollar la actividad				
19. La familia apoyó con los materiales para la realización de la actividad				

Anexo 3. Formatos de encuesta dirigida a docentes

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN



ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

1. ¿Considera usted que en el desarrollo del juego trabajo existe la participación creativa de los niños?
 - a.- () Si
 - b.- () No
 - c.- () ¿Por qué? _____

2. ¿Cree usted que el juego trabajo en rincones permite potenciar capacidades e intereses en los niños?
 - a.- () Si
 - b.- () No
 - ¿Por qué? _____

3. La organización temporal del juego trabajo en rincones depende:
 - a.- () Del interés que manifieste el niño/a
 - b.- () De la experiencia de aprendizaje a desarrollar
 - c.- () De la destreza a alcanzar

4. Los rincones de aprendizaje permiten:
 - a.- () Desarrollar el proceso cognitivo en los niños
 - b.- () Desarrollar la creatividad
 - c.- () Permitir la autonomía de los niños
 - d.- () Son espacios innecesarios

5. ¿Al realizar un cambio de actividad (alternabilidad en rincones) Usted permite al niño/a elegir libremente el rincón al que desee ir?
 - a.- () Si
 - b.- () No
 - Bajo que criterio lo hace usted _____

6. ¿La evaluación del juego le permite realizar mejoras posteriores en la orientación vocacional y profesional de los niños/as?
 - a.- () Si

b.- () No

En qué consiste la mejora _____

7. Al realizar el seguimiento en los rincones y evaluación, toma en cuenta los siguientes aspectos:
- a.- () Lleva un registro diario de los rincones en el juego trabajo
 - b.- () Elabora una hoja de control semanal de los rincones
 - c.- () Las dos anteriores
 - d.- () Ninguna de las anteriores
8. ¿En el rincón del hogar, permite representar roles de oficios y profesiones de los niños?
- a.- () Si
 - b.- () No
- ¿Por qué? _____
9. ¿Considera usted que el objetivo de la experiencia de aprendizaje se cumple a través del juego trabajo?
- a.- () Si
 - b.- () No
10. En el rincón de ciencias ¿Puede el niño utilizar los sentidos para explorar y describir qué profesión u ocupación le gustaría adquirir a futuro?
- a.- () Si
 - b.- () No
- ¿Por qué? _____

Anexo 4. Formatos de encuesta dirigida a Padres de familia



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

Estimado estudiante:

Solicito, muy comedidamente, se sirva contestar la presente encuesta que tiene como finalidad conocer la importancia del juego trabajo en la orientación vocacional de los niños del nivel inicial. La sinceridad con la que responda la siguiente encuesta será de gran utilidad para realizar un programa de orientación vocacional y profesional desde edades tempranas.

Lea atentamente cada pregunta y marque con una X la respuesta que crea conveniente

1. ¿Considera usted que los niños aprenden a través del juego?

() Si

() No

¿Por qué?_____

2. El juego trabajo como metodología creo que permite:

a) () Que los niños se diviertan

b) () Que los niños aprendan jugando

c) () Que los niños reconozcan sus habilidades

3. Los rincones de aprendizaje son:

a) () Lugares donde los niños juegan

b) () Espacios dentro del aula con temáticas específicas

c) () No sé

4. En su hogar existe un espacio para el juego trabajo

() Si

() No

5. ¿He observado a mi hijo que dentro del juego asume roles de algunas profesiones u oficios?

a. () Si

b () No

Cuáles roles le gusta

asumir_____

Cuales roles no le

gustan_____

6. ¿Permito que mi hijo juegue libremente?

a. () Si

b. () No

¿Por qué? _____

7. ¿Qué tiempo dedica usted al juego con trabajo con su hijo?

a) () 15 minutos

b) () 30 minutos

c) () 45 minutos

d) () 60 minutos o más

8. Creo que la profesión u oficio que los niños desean en esta edad es:

a) () Producto de su imaginación

b) () Importante y se puede afianzar conforma va creciendo

c) () Impuesto por el adulto

9. ¿Qué profesiones considera usted del agrado de sus hijos?

a) () Médico

b) () Conductor

c) () Militar

d) () Docente

e) () Otro

10. Usted permite que su hijo desarrolle la creatividad en el juego

a) () Si

b) () No

¿Por qué? _____

Anexo 5. Oficio a la Institución



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA ÁREA DE
LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNUCACIÓN**

Loja 23 de mayo del 2023.

Lic. Orfa Isabel Armijos Ramón
DIRECTORA DE LA ESCUELA "POMPILIO REINOSO JARAMILLO"

Ciudad.

De mis Consideraciones.

Hago llegar a Usted un cordial y atento saludo, con los mejores deseos de éxito en las funciones a usted encomendadas.

Yo FANNY BEATRIZ ORDOÑEZ ORDOÑEZ con cedula N° 1102565239 , estudiante de la MAESTRIA EN EDUCACION: MENCION ORIENTACION EDUCATIVA de la Universidad Nacional de Loja, muy comedidamente Solicito a Usted, se me permita aplicar una guía de observación a los estudiantes del nivel inicial 2, Instrumento que me servirá para el desarrollo de mi tema de investigación "EL JUEGO TRABAJO Y LA ORIENTACION VOCACIONAL DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA ESCUELA POMPILIO REINOSO JARAMILLO DE LA CIUDAD DE LOJA PERIODO 2022-2023.

Por la autorización que se digne dar a la presente me anticipo en agradecerle.

Muy Atentamente

Lic. Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez.



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
POMPILIO REINOSO JARAMILLO
RECIBIDO
FECHA: 23-05-2023
[Handwritten signature]

Maestrante realizando la Observación a niños y niñas



Elaborado por Fanny Ordoñez

Maestrante realizando la encuesta a Padres de Familia



Elaborado por Fanny Ordoñez

Maestrante realizando la encuesta a Docentes



Elaborado por Fanny Ordoñez

Anexo 7 Memorando de Designación para certificación de estructura, coherencia y pertinencia



POSGRADO

Maestría en
Educación

Memorando Nro.: UNL-UEDL-MEDOE-2023-068
Loja, 1 de mayo de 2023

PARA: Mg. Sc. Richard Ruiz Ordoñez
DOCENTE DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN.

ASUNTO: DESIGNACIÓN PARA CERTIFICACIÓN DE ESTRUCTURA, COHERENCIA Y PERTINENCIA

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, aprobado el 27 de enero del 2021, en lo referente Capítulo 7 de la Graduación y Titulación, Art. 225: "Presentación del proyecto de investigación.- La presentación del proyecto de investigación se realizará por escrito, acompañado de una solicitud dirigida al Director de carrera o programa, quien designará un docente con conocimiento y/o experiencia sobre el tema, que podrá ser el que asesoró su elaboración, para que emita el informe de estructura, coherencia y pertinencia del Proyecto. El informe será remitido al Director de carrera o programa dentro de los ocho días laborables, contados a partir de la recepción del proyecto". "En caso de incumplimiento del plazo señalado, el Director/a de carrera o programa retirará el proyecto y lo remitirá a otro docente. De este incumplimiento se notificará a la autoridad inmediata superior para las acciones que correspondan. Con estas consideraciones de la Normativa Legal Institucional, remito a usted en su calidad de Docente el Proyecto de Investigación titulado: "El juego trabajo y la orientación vocacional de los niños del nivel inicial de la escuela de educación general básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2022-2023", presentado por la estudiante Fanny Beatriz Ordoñez Ordoñez, de la maestría en educación mención orientación educativa, con la finalidad de que se sirva informar sobre la ESTRUCTURA, COHERENCIA y PERTINENCIA del antes mencionado Proyecto atendiendo el contenido de los arts. 225 y 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja vigente.

Atentamente,

Efraín Fernando Muñoz Silva
DIRECTOR DEL PROGRAMA DE POSGRADO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN ORIENTACIÓN EDUCATIVA

e.e Archivo digital

stria.eoe@unl.edu.ec
764839

Educamos para Transformar

Anexo 8. Oficio de emisión de certificado de Estructura, Coherencia y Pertinencia.



MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

Oficio 007 RERO – MED – 2023

Loja, 03 de mayo del 2023

Dr.

Etraín Muñoz

DIRECTOR DE LA MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ORIENTACIÓN EDUCATIVA

Presente. -

De mi consideración: Por medio del presente me dirijo a Usted para expresarle un cordial saludo y desearte éxitos en sus funciones que acertadamente dirige.

El motivo del presente es dar contestación al Memorando Nro.: UNL-UEDL-MEDOE-2023-068 Loja, de fecha 01 de mayo de 2023 donde solicita me sirva informar sobre la ESTRUCTURA, COHERENCIA y PERTINENCIA del Proyecto de Investigación asignado.

Dando respuesta al arts. 225 y 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja vigente me permito comunicar que una vez revisado el Proyecto Denominado: "El juego trabajo y la orientación vocacional de los niños del nivel inicial de la escuela de educación general básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2022-2023", presentado por la estudiante Fanny Beatriz Ordoñez Ordoñez, el mismo cumple con la ESTRUCTURA, COHERENCIA y PERTINENCIA en base a la normativa legal vigente. En calidad de director de tesis sugiero continuar con el desarrollo del mismo.

Razón que le hago conocer para los fines pertinentes.

Atentamente

RICHARD
EDUARDO RUIZ
ORDÓÑEZ

Mgtr. Richard E Ruiz O
DOCENTE UNL

Anexo 9. Certificación de Traducción de Abstract



Loja 15 de agosto del 2023

Diana Priscila Ordóñez Ordóñez
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN "INGLES"

A petición de parte interesada.

CERTIFICO:

Que el documento aquí expuesto es fiel traducción del idioma español al inglés del resumen del trabajo de titulación de maestría titulado "El juego trabajo y la orientación vocacional de los niños del nivel inicial de la escuela de educación general básica Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja periodo 2022-2023" autoría del aspirante Lic. Fanny Beatriz Ordóñez Ordóñez, cédula 1102565239, de la Maestría en Educación mención: Orientación Educativa, de la Universidad Nacional de Loja

Lo certifico y autorizo a la parte interesada hacer uso del documento como a bien tenga

Atentamente

Lic. Diana Priscila Ordóñez Ordóñez
C.I. 1150616355

Nº del registro del Senescyt 1031-2022-2537177