

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**“INCIDENCIA DEL JUEGO EN ZONA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO EN LAS DIFERENTES ÁREAS DE DESARROLLO
INFANTIL (ÁREA COGNITIVA, ÁREA PSICOMOTORA, ÁREA SOCIO
AFECTIVA) DE NIÑOS Y NIÑAS DE SEIS AÑOS EN LAS ESCUELAS DE
EDUCACIÓN PARVULARIA “MARÍA MONTESSORI”, “OVIDIO
DECROLY”, “DR. JOSÉ GUSTAVO GUERRERO” Y “HUGO LINDO” DEL
DEPARTAMENTO DE SAN SALVADOR AÑO 2011”**

TRABAJO DE GRADO PRESENTADO POR:

ABARCA MORENO, ROSA INÉS	AM02001
CANDRAY JUÁREZ, MARÍA ALBERTINA	CJ03011
ROCA DE MENA, TERESA DE JESÚS	RA88054

PARA OPTAR AL GRADO DE:
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DOCENTE DIRECTOR:
MsD. FULVIO EDUARDO ANTONIO GRANADINO ALEGRIA

SAN SALVADOR, FEBRERO DE 2012, EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Ing. Mario Roberto Nieto Lovo

VICE- RECTOR ACADÉMICO

MsD. Ana María Glower de Alvarado

SECRETARIO GENERAL

Dra. Ana Leticia Zavaleta de Amaya

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Lic. José Raymundo Calderón Morán

VICE- DECANO

Msc. Norma Cecilia Blandón de Castro

SECRETARIO

MsD. Alfonso Mejía Rosales

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

JEFE DE DEPARTAMENTO

COORDINADOR INTERINO

MTI. Oscar Armando Aguilar Quintanilla

COORDINADOR GENERAL DEL PROCESO DE GRADUACIÓN

M D.H. Rafael Girón Ascencio

DOCENTE DIRECTOR

MsD. Fulvio Eduardo Antonio Granadino Alegría

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios Todopoderoso: por haberme acompañado día a día y ser mi luz en todos mis momentos difíciles, por darme la vida, sabiduría, acompañarme siempre y por ayudarme a alcanzar este nuevo triunfo.

A mis queridos hijos: Christian Alejandro, Ariel Edgardo, Andrea Gabriela; por su apoyo, comprensión y paciencia, serán siempre el motivo más grande que me impulsa a lograr mis metas. Los amo mucho.

A mi esposo: José Augusto Mena; por sus palabras de apoyo, comprensión y optimismo para seguir adelante.

A mis queridos padres: Virgilio Roca, Blanca Luz de Roca; por el apoyo incondicional para poder salir adelante.

Al docente director: Alexander Cortez Vargas; por su valiosa colaboración de este trabajo de grado.

A mis compañeras de trabajo: Rossy, Albertina; por el apoyo incondicional, por la comprensión y sus buenos deseos y muestras de cariño y respeto y por todos los buenos momentos.

Gracias a todos

Teresa de Jesús Roca de Mena

AGRADECIMIENTOS.

Gracias a **Dios**, por concederme la vida, la sabiduría y por protegerme en todo lugar porque en los momentos buenos y difíciles esta con migo y con todos mis seres queridos.

A mi Madre que es una mujer luchadora y con un gran potencial, Mi papá que siempre ha sido tan especial, hermanas y hermanos que siempre han estado apoyándome en lo moral - espiritual y sobre todo en lo máspreciado que es mi hija.

Seguidamente le doy gracias a mi hija **Adriana Stefanny Hernández Candray**, por todo el amor y cariño que existe entre nosotros, quiero expresarle que estoy orgullosa de que seas mi hija, Dios sabe que siempre le pido que te provea de vida, sabiduría salud y que tengas un futuro exitoso.

Así también tengo el agrado de incluir en los agradecimientos a la familia **Lara Siria**, que me motivaron y concientizaron a continuar mis estudios Universitarios. Gracias por el alojamiento, el cariño incondicional gracias.

A mis compañeras de trabajo: Rosy, Tere; por el apoyo incondicional, por la comprensión y sus buenos deseos, muestras de cariño, respeto y por todos los buenos momentos que hemos pasado desde que nos encontramos como compañeras. (gracias)

Al docente director: Alexander Cortez Vargas; por su valiosa colaboración de este trabajo de grado

María Albertina Candray Juár

AGRADECIMIENTOS

A **Dios Todopoderoso** por iluminarme y darme la sabiduría que siempre he necesitado; y acompañarme siempre en todos los momentos de mi vida para lograr este triunfo.

A **mis padres Guillermo Abarca y María Ana Moreno**; por apoyarme incondicionalmente en todas las etapas de mi vida y en mi proceso académico.

A **mi Esposo Mauricio Antonio**; por darme tanto amor y por tener la paciencia que se requiere y comprenderme aun en los momentos difíciles y apoyarme para seguir adelante.

A **mis Gemelos Guillermo y Mauricio**; por ser mi inspiración para seguir adelante para culminar mis estudios, gracias mis gordos por tenerme paciencia. Los amo a los dos.

A **mis hermanos y hermanas, Guillermo, Fernando, y Sebastian, Sonia, Cecy, y Avy** por ofrecerme su apoyo moral e incondicional siempre y porque gracias a ellos he logrado salir adelante.

A **mis sobrinos/as Christian, Leslie, Kippy, Daniela**, por apoyarme con el cuidado de mis hijos y colaborar en lo que he necesitado.

A **mi docente Director Lic. Alex Cortez** quien nos tuvo paciencia a lo largo de este proceso y por transmitirnos y compartir con nosotros sus conocimientos en el desarrollo de nuestra investigación.

A **mis compañeras de trabajo: Niña Tere y Albertina**; por siempre apoyarme y tenerme paciencia, por sus muestras de cariño y afecto en el poco tiempo de ser compañeras y amigas.

A todos ustedes MUCHAS GRACIAS!

Rosa Inés Abarca Moreno

INDICE

Contenido **página**

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Situación problemática.	12
1.2 Enunciado del problema	16
1.3 Justificación.....	17
1.4 Alcances y delimitaciones.....	18
1.4.1 Alcances.....	18
1.4.2. Delimitaciones.....	18
1.5 Objetivos.....	19
1.5.1. Objetivo General.	19
1.5.2. Objetivos Específicos.....	19
1.6 Sistema de Hipótesis.....	20
1.6.1 Hipótesis General.....	20
1.6.2 Hipótesis Específicas	20
1.6.3 Hipótesis Estadístico	20
1.7 Indicadores de trabajo.....	22

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	23
2.1.1 La educación parvularia en el sistema educativo.....	26
2.1.2 Aportes metodológicos en educación parvularia.....	28
2.2 FUNDAMENTACION TEORICA.....	33
2.2.1 Marco Legal.....	33
2.2.1.1 Naturaleza del nivel de parvularia.....	35
2.2.1.3 Principios de la educación parvularia.....	37

2.2.1.4 Períodos didácticos.....	39
2.2.2 Importancia del juego.....	42
2.2.3 Importancia de la metodología juego en zona de la educación. parvularia.....	43
2.2.4 Proceso metodológico que fundamenta el desarrollo de juego en zona.....	44
2.2.5 Principios fundamentales de la metodología juego en zona.....	44
2.2.6 Características del juego en zona.....	47
2.2.7 Objetivos del Juego en Zona.....	47
2.2.8 Celestín Freinet (1896- 1966)	48
2.2.8.1 El método de Celestín Freinet	48
2.2.10 Áreas de desarrollo infantil.....	50
2.2.10.1 Área cognitiva.....	50
2.2.10.2 Área psicomotora.....	54
2.2.10.3 Área socio afectiva.....	57
2.2.10.4 Aplicación del juego en las aéreas: cognitiva, psicomotora y socio afectiva.....	60
2.2.11 El arte y su influencia en el juego.....	61
2.2.12 La Creatividad e Imaginación.....	62
2.2.13 Sectores de la metodología de juego en zona.....	63
2.2.14 Actividades Didácticas en áreas de juego en zona.....	70
2.2.15 Momentos del Juego en Zona.....	72
2.2.16 Rol que desempeña el docente en el desarrollo de la metodología de juego en zona.....	75
2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.....	77

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1 Tipo de Investigación.....	80
3.2 Población y muestra	81
3.2.1 Población.....	81
3.2.2 Muestra.....	81
3.3 Métodos técnicas e instrumentos de investigación.....	84
3.3.1 Método Estadístico.....	84
3.3.2 Prueba de hipótesis. Coeficiente de Contingencia.....	85
3.3.3 Método específico.....	86
3.3.4 Técnicas.....	87
3.3.5 Instrumentos:.....	87
3.4. Metodología y Procedimiento.	88
3.5 Sistema de variables y su operacionalización.....	90

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETRACION DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

4.1 Organización y clasificación de los datos obtenidos.....	92
4.1.1 Aplicación del chi cuadrado "x ² ".....	94
4.2 Análisis e interpretación de los resultados de la investigación.....	99
4.3 Prueba de hipótesis.....	126
4.4 Comprobación de Hipótesis.....	128
4.5 Resultados de la investigación.....	130

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	132
5.2 Recomendaciones.....	133

CAPITULO VI

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía.....	135
-------------------	-----

**CAPITULO VII
PROPUESTA EDUCATIVA**

7.1 Presentación.....	139
7.2 Justificación.....	140
7.3 Objetivos de la propuesta.....	141
7.3.1 Objetivo general.....	141
7.3.2 Objetivos específicos.....	141
7.4 Estrategias.....	141
7.5 Actividades.....	142
7.6 Cronograma.....	142
7.7 Evaluación de propuesta.....	143
7.8 CONTENIDO DE LA PROPUESTA.....	144
7.8.1 ZONA PLÁSTICA.....	144
7.8.2 ZONA DE BIBLIOTECA.....	154
7.8.3 ZONA DE DRAMATIZACION.....	155
7.8.4 ZONA DE MADUREZ INTELECTUAL.....	159
7.8.5 ZONA DE CONSTRUCCION.....	161
7.8.6 ZONA DE CIENCIAS.....	163
7.9 BIBLIOGRAFIA.....	165
ANEXOS.....	166
MATRIZ DE CONGRUENCIA.....	167
CUADRO DE RELACIONES.....	171
INSTRUMENTOS.....	174
CRONOGRAMA.....	178
MAPA DE ESCENARIOS.....	179
MATRIZ DE COHERENCIA.....	183

INTRODUCCIÓN.

El presente trabajo de investigación constituye una herramienta básica, para el diseño, elaboración y presentación del trabajo de graduación, a partir de éste se construyó el plan para su ejecución.

Por lo anterior, como equipo investigador, pretendemos dar respuesta con los resultados obtenidos en esta investigación, con respecto a la problemática referida a la **“incidencia del Juego en Zona en el Proceso de Aprendizaje Significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socio afectiva) de los niños y niñas de seis años en las Escuelas de Educación Parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del Departamento de San Salvador año 2011”**.

En este sentido, el presente trabajo de investigación está estructurado en siete capítulos. El primer capítulo enfoca elementos esenciales del planteamiento del problema, por lo que consta de una situación problemática de donde se derivó el área investigada, posterior a esto se muestra el enunciado del problema, la justificación, los alcances y delimitaciones, los objetivos que se persiguen, las hipótesis de la investigación y las hipótesis estadísticas. Consecutivamente los indicadores de trabajo para cada hipótesis específicas, así como la operacionalización de las variables.

En el segundo capítulo, se define el marco teórico fundamentado por tres literales comenzando con los antecedentes de la problemática de investigación, donde se retoman las investigaciones, los libros y documentos que le dan fundamentación al origen del tema relacionado al juego en zona. En el segundo literal se hace mención a los fundamentos teóricos del estudio, situando aquellos autores que dan sostenibilidad y argumentación a dicha temática, los períodos didácticos, el aprendizaje significativo, y las áreas de desarrollo en los niños y niñas, entre otros. Por ultimo en el literal tres se definen conceptualmente los términos básicos utilizados en la investigación.

En el capítulo tres se da a conocer el apartado de la metodología de la investigación, en él se presenta el tipo de estudio, la población y la muestra que se toma en consideración,

el método estadístico, los métodos, las técnicas e instrumentos de recolección de datos. También en este apartado se muestra la descripción de la metodología y el procedimiento que se siguió en cada uno de las etapas de la investigación. Posteriormente, en el capítulo cuatro se presentan los resultados, donde se hace un análisis e interpretación de los datos arrojados, así como los cuadros donde se aprueban o se rechazan las hipótesis de la investigación tomando en cuenta el estadístico seleccionado.

En el capítulo cinco, se enumeran las conclusiones y recomendaciones del estudio. Asimismo, en el capítulo seis se muestran las fuentes bibliográficas

En el capítulo siete se presenta la propuesta educativa denominada: “Elaboración de material didáctico para las áreas de juego en zona en las Escuelas de Educación Parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del departamento de San Salvador”, con el objetivo de que sirva de insumo a las maestras de este nivel para lograr en los niños un aprendizaje significativo.

Por último, se presentan los anexos tales como: el cuadro de relaciones, la matriz de congruencia, los instrumentos de trabajo, los mapas de ubicación de las instituciones educativas, el cronograma de todo el proceso de grado y la matriz de coherencia

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

La educación es el pilar fundamental en toda sociedad debido a que contribuye a transformar a los individuos en agentes de cambio; en El Salvador la educación es gratuita a partir del nivel de parvularia hasta la educación media.

El Ministerio de Educación está impulsando el “Plan Educativo Vamos a la Escuela” donde se manifiestan los lineamientos esenciales que van a garantizar el futuro inmediato del Sistema Educativo Nacional. En este momento histórico de la humanidad Díaz Mendoza dice que: *“ningún pueblo educado vive bajo el yugo extranjero, padece de hambre y de otros flagelos colectivos antihumanos”*.

La nueva educación en El Salvador, se basará en dos teorías generales de la educación: en el Neo humanismo y en el Constructivismo.¹

Es pertinente resaltar que la educación es un elemento sustantivo para la creación de una sociedad con altos niveles de desarrollo e instrumentos para la dignificación de cada uno de los autores y actores de las diferentes comunidades educativas nacionales y enfatizar que el cambio educacional que ocurrirá tendrá éxito, si y solo si las diferentes comunidades educativas se apropian y hacen suyo dicho cambio, sobre todo los cuerpos docentes y todos aquellos que desempeñan funciones de liderazgo.

Cabe subrayar que las finalidades del nuevo sistema educativo están enraizadas en el Neo humanismo que es el que propone la formación integral de educandos auto dirigidos, capaces de trabajar en equipo y con las actitudes y habilidades para aprender a lo largo de la vida, desarrollando sus competencias innovadoras, creativas, emprendedoras y críticas, con amplia y sólida responsabilidad y compromiso social.

¹ Díaz Mendoza, Raúl Francisco. (2009, lunes 15 de junio). *La Nueva Educación en El Salvador, una propuesta Neo humanista y Constructivista*. Diario Co Latino.

El constructivismo, significa aportar la posibilidad de transformar a un ser humano de acuerdo a su propio contexto socio- cultural; constructor de su propio aprendizaje y competencias para la resolución de problemas personales y comunitarios, en la perspectiva del desarrollo científico y tecnológico y del cambio social en mejora continua.

Tanto en la teoría humanística como en la constructivista se propone estrategias metodológicas plenamente coincidentes con las mencionadas en el nuevo plan de gobierno; tal es el caso de las estrategias de diálogo concientizadoras, la investigación cuantitativa y cualitativa como procesos didácticos, estrategias crítico problematizadoras, método de proyecto y del descubrimiento, aprendizaje en el sitio de trabajo, estrategias para la resolución del problema y toma de decisiones y estrategias educativas virtuales, entre otros.²

La educación de los niños y niñas comienza en el hogar, pero después del hogar la escuela de educación parvularia es la primera institución a la que asisten para lograr la incorporación del proceso de integración social.

Son muchas las necesidades que presentan niños y niñas en el nivel de educación parvularia, porque es en esta etapa donde cada uno de ellos pone de manifiesto destrezas y habilidades que por naturaleza son natas en ellos y que solo es necesaria la estimulación adecuada y oportuna, para lograr su desarrollo.

En este primer nivel educativo es cuando el padre de familia como principal responsable de la educación de sus hijos busca en una institución educativa el proceso de enseñanza aprendizaje formal, confiando en que los maestros a través de sus conocimientos pedagógicos les facilite a los niños y niñas el desarrollo de las áreas cognitiva, socio afectiva y psicomotora, para que estos vayan adquiriendo una formación integral.

² Ibid.

Y para lograr este objetivo, que está contemplado en los Principios de la Educación Parvularia, los docentes deben hacer uso de algunas estrategias didácticas, entre ellas, el juego, siendo esta una actividad lúdica en la que los niños y niñas manifiestan su personalidad; y así mismo sirve como un medio muy valioso y fructífero para favorecer el desarrollo de la expresión oral y corporal.

En el desarrollo de éstas se ponen de manifiesto todas las habilidades motrices finas y gruesas, y desarrollan la capacidad para expresar cualquier situación o estado de ánimo a través de su cuerpo, habiendo anteriormente un conocimiento de su esquema corporal, el cual ha sido adquirido a medida que el docente trabaja esta área, hasta lograr el conocimiento y función del cuerpo como medio de comunicación corporal, en el que son capaces de comprenderlo y asociarlo a la imagen corporal de los demás.

También el desarrollo de la expresión oral tiene mucha relevancia en los educandos, debido a que en ocasiones se observa que son muchos los niños y las niñas que presentan ciertas limitaciones a la hora de comunicarse, por medio del lenguaje oral, ya que se les dificulta narrar los hechos que están ocurriendo, o simplemente no tienen un vocabulario adecuado a su nivel educativo, porque posiblemente, no haya habido una estimulación adecuada, para que pueda expresarse de una forma más fluida en la que coordine todas sus ideas y vaya adquiriendo riqueza en su vocabulario.

Por lo tanto, es un reto para el docente saber seleccionar e implementar las actividades lúdicas de acuerdo a los contenidos en una forma ordenada, sistemática y gradual, así favorecer en los niños y niñas un aprendizaje significativo, el cual trascenderá a lo largo de sus vidas, debido a que hará uso de sus conocimientos básicos adquiridos durante ese proceso.

Además se debe tener en cuenta que durante el desarrollo de una actividad lúdica en los niños y niñas intervienen todas las potencialidades físicas, cognitivas, afectivas y sociales; por lo anterior, es importante su desarrollo, porque es así como ponen en práctica la psicomotricidad, encerrando en ella: la psicomotricidad gruesa y fina, la

lateralidad, la disociación y la coordinación haciendo uso del esquema corporal, el cual se hace más fácil conocerlo a través de las actividades que ellos desarrollan durante el período de juego en zona; que utilizando metodologías tradicionales en las que hayan muchos conceptos abstractos que para este nivel se vuelve más difícil su asimilación.

La educación parvularia es primordial en la sociedad salvadoreña aunque a nivel general existe dudas, sobre si las aulas están debidamente equipadas con el material adecuado y si los docentes de este nivel hacen uso de las áreas de juego en zona correctamente.

La educación parvularia inicia a partir de los cuatro años, ya que en este nivel es donde se forman las bases para el desarrollo de la personalidad, en todas sus dimensiones, aspectos a los que no se les ha dado la debido valor que requiere y que han sido primordiales para potencializar el desarrollo físico y mental de los niños y niñas.

Cabe destacar que en los niños y niñas de edad parvularia predominan las actividades afectivas que son la base para el aprendizaje integral. Por esta razón los docentes deben tener presente que la educación es un proceso permanente en constante evolución y por lo tanto deben actualizarse con las nuevas corrientes pedagógicas.

Dentro de estas innovaciones se encuentran las metodologías en el área de juego en zona, el cual se fundamenta en una actividad lúdica con la funcionalidad de trabajo didáctico y las situaciones de aprendizaje de los niños y niñas en dicha área.

En la actualidad la metodología juego en zona, debe cumplir un rol trascendental en el campo de la educación por que trata de desarrollar y estimular a los niños y niñas tomando como punto de partida la actividad lúdica.

Posterior a las visitas realizadas en las escuelas parvularias objeto de estudio, fue evidente el tipo de recursos materiales no adecuados, tal es el caso de los ábacos por su estructura, debido a que es un peligro al ser manipulado por los niños y niñas. Además se observó hacinamiento en las aulas por espacios reducidos y la población numerosa

para ese tipo de espacio; todo esto influye en el desarrollo de habilidades y destrezas en los educandos.

Las zonas de juego desarrollan en los niños y niñas el aprendizaje significativo; teniendo como propósito integrar dicho aprendizaje mediante experiencias lúdicas.

Cada una de las zonas tiene un objetivo para trabajar con ellas; a los niños se les debe adecuar todo su aprendizaje de acuerdo a su edad cronológica, donde deben contar con el ambiente necesario y conveniente en el aula, para todas aquellas actividades docentes deben tener conocimientos sobre la metodología de juego en zona y contar con un método apropiado para su aplicación. En otro aspecto, el tiempo destinado para la aplicación de la metodología de juego en zona, deberá ser utilizado correctamente de acuerdo a la planificación previamente establecida.

Con la correcta aplicación de la metodología juego en zona, se pretende lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas; debido a que desarrollan habilidades, destrezas y adquieren conocimientos propicios para sentar bases que les ayuden a resolver conflictos en grados posteriores.

1.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿En qué medida el juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socio afectiva) de niños y niñas de seis años en las Escuelas de Educación Parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del Departamento de San Salvador año 2011?

1.3 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad la sociedad necesita de ciudadanos con una formación que responda a las nuevas necesidades de un mundo globalizado cada vez más avanzado. La educación parvularia tiene un nivel preponderante porque no solo se limita a desarrollarla la parte cognitiva, si no a que logren desarrollar la parte emocional habilidades y valores que en la actualidad no han sido impulsados de forma completa.

La metodología del juego en zona es un proceso que contribuye a la formación integral del niño y la niña siendo un elemento clave para la organización de las actividades de aprendizaje.

Es por ello que el juego en zona en la educación parvularia tiene como uno de sus objetivos brindar herramientas útiles para fortalecer y estimular destrezas y despierten la imaginación y la creatividad en los educandos de seis años, para adaptarse a un nuevo ambiente en el cual tendrá que enfrentarse a diversas situaciones en su vida futura.

Es de vital importancia atender a los niños y niñas que estudian educación parvularia para que tengan mejores oportunidades de desarrollo; y deberá ser motivo de preocupación e interés no solo de los maestros y maestras, sino de otros miembros que también tienen el compromiso de prestar servicios en beneficio de los niños y niñas.

Sin embargo se considera determinar si en la práctica se están suscitando cambios en los educandos de manera efectiva, pues se sabe que con el desarrollo de la metodología del juego en zona y su correcta aplicación se obtendrá en los niños y niñas un aprendizaje significativo.

En general la investigación proporcionó información actualizada sobre el uso de las áreas de juego en zona por parte de los docentes, si los recursos destinados a esta área son suficientes y si las escuelas parvularias están equipadas con los recursos necesarios.

Por lo anterior el equipo investigador considera relevante conocer cómo se implementa la metodología del juego en zona en algunas de las escuelas parvularias de la zona metropolitana del país y si es efectiva y pertinente para lograr un máximo aprendizaje en los niños y niñas de seis años.

Los resultados que se obtuvieron serán relevantes en el sentido de que con ellos se podrá visualizar en primer lugar el uso que dan los docentes dentro de las áreas de juego en zona, en segundo lugar si el equipamiento de dichas zonas y los recursos materiales son los adecuados; y en tercer lugar si con la metodología empleada se refleja un aprendizaje significativo en los educandos.

1.4 ALCANCES Y DELIMITACIONES

1.4.1 ALCANCES

El estudio estuvo comprendido en identificar la metodología del juego en zona que utilizan los docentes para obtener un aprendizaje significativo en los niños y niñas de escuelas de educación parvularia de los municipios de San Salvador y Ayutuxtepeque del departamento de San Salvador. Mediante este proceso de investigación acerca de la utilización de las áreas de juego en zona se pretendió obtener un flujo continuo de información que permitió visualizar si ésta metodología incide a que el educando desarrolle un conocimiento significativo, pues al final la propuesta será insumo que servirá de base al personal docente para que logren un aprendizaje efectivo en cada estudiante.

Se buscó emitir un juicio crítico y valorativo como futuros profesionales en el área de de la educación con respecto a la problemática estudiada, anteponiendo los conocimientos adquiridos para elaborar una herramienta pedagógica orientada a servir de insumo para el fortalecimiento e innovación de la acción educativa de los centros educativos.

1.4.2. DELIMITACIONES

El trabajo comprendió un estudio descriptivo, debido a que comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual del problema, que se ha de investigar, tomando como referencia algunas escuelas de educación parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” de los municipios de San Salvador y Ayutuxtepeque departamento de San Salvador; para dicha

investigación, la selección de la unidad de análisis abarcó a los niños y niñas de la sección de seis años del turno matutino y vespertino de los centros educativos en estudio, a los maestros encargados de dichas secciones debido a que son parte de la comunidad educativa.

La investigación comprendió, un lapso de seis meses a partir del mes de junio de 2011, hasta el mes de noviembre de 2011.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

- Identificar si el juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socioafectiva) de niños y niñas de seis años de educación parvularia.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar si los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.
- Establecer si la metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relacionan con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.
- Elaborar una propuesta de juego en zona que contribuya a mejorar el aprendizaje significativo y el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de seis años de educación parvularia.

1.6 SISTEMA DE HIPOTESIS

1.6.1 HIPOTESIS GENERAL

- El juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socioafectiva) de niños y niñas de seis años de educación parvularia.

1.6.2 HIPOTESIS ESPECIFICAS

- Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.
- La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.

1.6.3 HIPOTESIS ESTADISTICO

H1: Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.

H0: Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona no influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.

$$H_i = r_{xy} \neq 0$$

$$H_0 = r_{xy} = 0$$

H2: La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.

H0: La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona no se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.

$$H_i = r_{xy} \neq 0$$

$$H_0 = r_{xy} = 0$$

1.7. Indicadores de trabajo.

De la primera hipótesis:

- Material adecuado
- Programa de estudio
- Medios y recursos adecuados para el aprendizaje significativo
- Planificación didáctica
- Resolución de conflictos
- Aplicación de procesos metales
- Autonomía
- Orientación espacial

De la segunda hipótesis:

- Técnicas utilizadas por los docentes
- Formación y capacitación recibidas en áreas de juego e zona
- Planificación didáctica
- Recursos materiales utilizados en la ejecución de la metodología
- Asignación de tiempo
- Desarrollo de habilidades y destrezas
- Metodología
- Espacios físicos adecuados
- Periodos didácticos
- Expresión corporal
- Desarrollo de motricidad fina
- Desarrollo de motricidad gruesa
- Equilibrio

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Si se ubica la educación parvularia en el desarrollo histórico de la educación del país, implica conocer los diferentes métodos aplicados en el transcurso del tiempo. Tradicionalmente, la metodología estuvo dividida en dos aspectos: el juego y el trabajo que eran dos actividades muy diferentes en la educación de los infantes; tal parece que no existía un estudio analítico reflexivo sobre las características individuales de los niños y niñas en edad preescolar en las que predomina el juego y no el trabajo.

La división que se establecía antes, entre el juego y el trabajo, implicaba tener sentados durante varias horas, a los infantes, de una manera obligada; tal vez haciendo garabatos, rayas, repitiendo el sonido de palabras o simplemente tenerlos pasivos, olvidado, o quizás desconociendo que los niños y niñas en edad preescolar, son por naturaleza inquietos; que están en pleno crecimiento físico y mental; por lo tanto no es adecuado querer tenerlos tranquilos "trabajando" y sentados durante mucho tiempo.³

Para los niños y niñas el juego en sí, es su trabajo y los adultos no deben minimizar esta actividad, ni investirla de gran seriedad; por el contrario el niño debe sentirse complacido en ella, porque a sí aprenden mediante la práctica.

En el año 1948, el Ministerio de Educación preocupado por mejorar esta situación que estaba afectando en parte a los educandos, envió a la profesora Marta Carbonell de Quiteño a observar algunas instituciones educativas del nivel de parvularia a los Estados Unidos; a su regreso fue nombrada supervisora, dándole impulso a la educación de dicho

³ Arce de Fabreiro, Morena. (1990). "Desconocimiento de la importancia del Juego en el nivel de parvularia" Trabajo de graduación para optar al grado de Licenciatura en la educación parvularia. Universidad Francisco Gavidia.

nivel, instituyendo los pasos metodológicos para la educación musical, desarrollo del lenguaje y actividades propias de los preescolares.⁴

Los estudios realizados por la profesora Marta Carbonell de Quiteño en el extranjero le permitieron contribuir a innovar notablemente el Sistema Educativo Parvulario, ya que años atrás la jornada educativa no estaba dividida en grupos; todos los niños trabajaban en la misma actividad; posteriormente se dividió la clase en cinco grupos; teniendo así: coloreo, trabajo dirigido, expresión libre, trabajo creativo y modelado. Los maestros /as a cada grupo le ponían el nombre de animales; cada día se rotaban las actividades a realizar: un día un grupo trabajaba en coloreo y otro día en modelado. En el coloreo se presentaban dibujos relativos al tema, en el modelado trabajaban con plastilina, arcilla, masa; en la expresión libre se trabajaba en páginas en blanco con dibujos libres y diferentes técnicas, además en el trabajo dirigido los niños y niñas realizaban las diferentes actividades sugeridas por el o la docente y en cuanto al trabajo creativo, se encontraban los materiales relacionados con el tema y trabajaban según su creatividad.

En las actividades de modelado creativo y expresión libre, los niños y las niñas hacían lo que ellos /as querían, de acuerdo a sus capacidades. Los juegos educativos estaban separados y compuestos por las diferentes áreas: construcción, biblioteca, entretenimiento, tareas del hogar y apresto; en estas zonas había libertad para que el niño pudiera trabajar, excepto en el apresto, en el que un día se trabajaba en el cálculo matemático y otro en la lecto-escritura.

En el año 1987, la Licenciada Alba Marian Fuentes de Lazo, fue enviada a Israel a observar cómo se desarrollaba la metodología Juego-Trabajo en las instituciones de educación parvularia, a su regreso al país, introdujo la mayor parte de innovaciones observadas, adecuándola a las necesidades e intereses de niños y niñas Salvadoreños/as.

⁴ Castro Sigarán, Nancy Becky. (1992). *“Incidencia de la metodología Juego Trabajo como estrategia curricular”* Trabajo de graduación para optar al grado de Licenciatura en Educación Parvularia. Universidad Francisco Gavidia.

Este conocimiento fue transmitido a directores y maestros de educación parvularia de los departamentos de San Salvador, la Libertad y Santa Ana. En el año de 1988, la Escuela Parvularia Nacional Monserrat N° 1 de San Salvador fue tomada como modelo de experimentación para implementar por primera vez la metodología juego trabajo.

En el año de 1989 se capacitó a todas las maestras de educación parvularia sobre la metodología juego trabajo, haciéndose extensiva a un pequeño porcentaje del sector privado; en este mismo año se incrementó el número de secciones de varias escuelas parvularias oficiales que ensayaron con la nueva metodología de juego trabajo

Al finalizar el año de 1989 y a inicio de 1990, en algunas escuelas de Educación Básica, fueron creadas, por iniciativa del Ministerio de Educación, varias secciones de educación parvularia anexas, con el objetivo de aplicar todas las estrategias traídas del extranjero ayudando a si al mejoramiento de la calidad de enseñanza de los maestros/as de dicho nivel; así mismo, la oficina de Coordinación de la Unidad de Educación Parvularia, se sugirió a las maestras, cambiar el nombre de "pasos metodológicos", por "periodos didácticos", estos, referidos a las actividades que se realizan en una jornada de trabajo.⁵

La actuación del ser humano en sus distintas actividades refleja mucho la manera como se ha comportado en los juegos durante la infancia. De ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo el juego.

En la más tierna edad la actividad fundamental consiste en jugar; esta constituye la principal ocupación de todo infante, la que más le atrae y estimula su interés. En la edad escolar, el trabajo ocupa ya un lugar más significativo porque se le atribuye más responsabilidad; se trata ya de un trabajo que se le aproxima a la actividad social y que está vinculado con conceptos definidos y claros acerca de la vida futura del niño y la niña.

⁵ Ibid.

Para educar al futuro individuo no se debe eliminar el juego, si no organizarlo en tal forma que sin desvirtuar su carácter contribuya su proceso a educar las cualidades del futuro educador y ciudadano. Para que el juego resulte educativo es necesario que los adultos conozcan bien en qué consiste y en qué se diferencia del trabajo, como tal ya que la diferencia entre el juego y el trabajo no es tan grande.

Según Minerva Torres, 2002, *“El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus experiencias para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De ahí que a los niños no debe privárseles del juego porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencia, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego tomado como entretenimiento suaviza las esperezas y dificultades de la vida, por ese motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención- debe estar atento para atender las reglas y no estropearla, la reflexión, la búsqueda de alternativas o solidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación. El sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana”*.⁶

2.1.1 La educación parvularia en el sistema educativo

La educación parvularia se inició en 1886 y cobró auge en 1923; sin embargo, en el país la educación parvularia ha sido objeto de cuatro momentos trascendentales desde 1887.⁷

⁶ Minerva Torres, Carmen. 2002 *“El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”*. Pág. 116.

⁷ Ministerio de Educación. (Mayo 2003). *Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia en El Salvador*. Autor.

En el *primer momento* se funda por la educadora francesa Agustina Charvín y la Salvadoreña Victoria Aguilar. En ese tiempo fueron fundados cuatro jardines de niños. No teniendo el país un método propio se trabajó con el método Froebel, traído de Alemania. Este pedagogo fue reconocido por considerarse el creador de la escuela parvularia, su método de relevancia al juego, siendo este la actividad primordial de los niños y niñas en el desarrollo de sus habilidades y destrezas.⁸

En busca de una metodología adecuada a la realidad salvadoreña se envió a un grupo de docentes a formarse al extranjero; además se fortaleció lo que se conoce como el *segundo momento* de la educación parvularia. "La Reforma Educativa de 1940", creándose los primeros programas de estudio.

El *tercer momento* de la educación parvularia en El Salvador se dio en 1957, con la educadora Sra. Marta Carbonell de Quiteño, quien "estudió a algunas universidades norteamericanas y pudo dar reconocimiento a una reforma de la metodología, en practica de demostración y ensayo dirigido personalmente".

Un *cuarto momento* se origina con la reforma curricular de 1990, donde se revisan los programas después de más de 20 años sin hacerlo, dando pautas a la revisión de la Ley General de Educación en la que se incorpora la educación inicial (0-3 años).

En el nivel de educación parvularia se organiza en tres secciones, sustentándose en el proceso evolutivo de los niños/as. En esta etapa cada sección promueve el desarrollo integral pero enfatizando en su aprendizaje.

Sección 1: Enfatiza en el estímulo de área socio afectiva articulando con el desarrollo del lenguaje. Incluye el estímulo a la psicomotricidad gruesa y fina con su interrelación con la adquisición de nociones intelectuales básicas, como la discriminación, direccionalidad y ubicación espacial.

⁸ Ministerio de Educación. (Mayo 2003). *Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia en El Salvador*. Autor.

Sección 2: Mantiene la atención en el área socio- afectiva lo mismo que el desarrollo del lenguaje este recibe un tratamiento más detenido en esta sección de acuerdo con el incremento de experiencias. Promueve la creatividad como expresión de la identidad, personal con su dimensión familiar y comunitaria. Incentiva la curiosidad natural en el niño/a y su necesidad de experimentar con el mundo objetivo, a través del tanteo experimental.

Sección 3: Equilibra el tratamiento de las aéreas básicas del desarrollo infantil cognitiva, socio-afectiva y psicomotora. Amplía las situaciones favorables a la mayor definición del yo personal y social, promueve el trabajo cooperativo. Enfatiza en el aprestamiento para la lectura y escritura.

A través de todos estos procesos, la educación parvularia apoya de manera fundamental a los niños y niñas maestros y maestras y familias, para enfrentar con mayor seguridad y posibilidad de éxito, en el proceso de escolarización en la educación básica.⁹

2.1.2 Aportes metodológicos en educación parvularia

En la educación parvularia, la metodología que el docente incorpora en el desarrollo de sus clases, consiste en organizar diferentes recursos que se deriven de uno o más métodos para facilitar una experiencia de aprendizaje significativo y relevante para los niños/as.

La metodología implica un conjunto de técnicas y procedimientos lógicamente coordinados, cuya finalidad es el logro de objetivos de aprendizaje, que es activa y participativa; porque parte del concepto que el aprendizaje es construido por cada sujeto.

Los pedagogos Federico Froebel, Rosa y Carolina Agazzi, Juan Amos Comenio, Ovidio Decroly y María Montessori, aportaron algunas metodologías concentrados en la

⁹ Ibíd.

atención de los niños y niñas tomando como base el juego y el desarrollo de la personalidad.¹⁰

Juan Amos Comenio. (1592-1670)

Comenio establecía cuatro grados de enseñanza en cuatro períodos de seis años.

Infancia: 0-6 años (Escuela Maternal); adolescencia de: 6 a 12 años (Escuela Primaria); juventud de: 12 a 18 años (Escuela Latina); edad viril de: 18 a 24 años (academia, universidad, viajes).

En la Escuela Maternal el niño recibe la base de todo conocimiento porque en ella debe desarrollarse armónicamente cuerpo y alma. La enseñanza debe graduarse proporcionalmente a la capacidad de los niños del conocido a lo desconocido de lo próximo a lo lejano.

La educación moral en la escuela maternal de Comenio consiste en formar en el niño hábitos que más tarde se convertirán en virtudes. Para lograrlos debe recurrirse al ejemplo, enseñanza y disciplina.

Federico Augusto Froebel. (1782-1852)

Froebel quiso darle a su escuela un nombre adecuado al espíritu que lo animaba, se le ocurrió "Kindergarten" que quiere decir Jardín de Niños. La pedagogía de Froebel parte esencialmente que el niño y la niña tiene la libertad, e innata generosidad.

El material Froebeliano es dividido en cuatro grupos: juegos gimnásticos acompañados de canto; cultivo de jardines; gimnasia de la mano; y conversaciones, poesía y cantos.

Según Froebel el juego es un medio para lograr la adaptación del niño al nuevo ambiente ayudando a su sociabilidad, compensar creencias, formación de buenos hábitos

¹⁰ Ministerio de Educación. (Mayo 2003). "Guía integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de educación parvularia en El Salvador". Autor.

y ocupar el tiempo en algo útil. En todas las actividades de la escuela parvularia el niño debe sentir alegría y placer a la vez que se trata a través de ellas, de llegar a un fin.

Rosa y Carolina Agazzi. (1866-1951) (1870-1945)

El fundamento del método era: “ *para que un niño adquiera hábitos hay que hacerle obrar* ” Las áreas básicas del modelo de atención infantil desarrollado incorporaban la educación musical, el trabajo creativo y el desarrollo del lenguaje. Así mismo la higiene, la salud y la cultura física (deporte). Crearon el museo escolar clasificando los materiales en dos categorías; a) Materiales para ejercicios de la vida práctica y para el juego; b) Materiales para la discriminación sensorial que propicie la observación y la fraternidad humana.

Las bases del método Agazzi son: ejercicios prácticos variados; medios para la discriminación sensorial; cantos que incluyen educación al oído, ejercicios de entonación y conocimiento de las notas musicales del lenguaje; formato de la responsabilidad y la vida moral.

María Montessori. (1870-1952)

El método se basa en el principio de libertad para que el niño y la niña se expresen en el sentido y pensar, lo cual debe lograrse por medio del material, ambiente y procedimientos apropiados a la naturaleza del niño y la niña, a fin de que sean ellos mismos quienes elijan el juego, objeto o actividad a realizar. Entre los materiales Montessori destaca: encajes planos; figuras geométricas planas; escaleras; diferentes figuras geométricas; barras rojas y azules.

Las estrategias metodológicas consisten en los diversos recursos que se derivan de uno o más métodos para viabilizar una experiencia de aprendizaje significativo y relevante para los alumnos/as.

Ovidio Decroly (1871-1932)

Su lema era: *“Prepara al niño para su vida, para la vida misma”* Recomendaba a los maestros respetar a la personalidad del niño y la niña, estudiándolos para que alcancen su grado de perfección. Además reconocía su grado de diferencia individual.¹¹

Los materiales se clasificaban en: juegos sensoriales; colores; formas y colores; formas y direcciones; posiciones; juegos vasomotores: rasgado, encestado, recortados; juegos motores: correr, saltar, subir, arrastrar, otros; juegos de iniciación a la cantidad: manipulación de objetos concretos; juegos de iniciación a la lectura: colorear, hojear, manipular.

En la educación parvularia, la metodología es activa; porque parte del concepto de que el aprendizaje es construido por cada sujeto. Posibilita y estimula la tendencia natural del niño y la niña a la acción, les anima a poner en juego sus propios recursos de exploración e investigación para obtener experiencia personal y colectiva de aprendizaje significativo.

En la educación parvularia, se sugieren las siguientes estrategias metodológicas y procedimientos didácticos:¹²

- a) El juego libre. Esta es la forma natural en que niños y niñas aprenden, adquieren conocimientos, habilidades y destrezas, hábitos y actitudes, combinando las facultades físicas, intelectuales, sociales, afectivas y creativas.
- b) El juego semi- dirigido o dirigido. Este tipo de juego está limitado por reglas que la maestra u otros niños dan: El juego sujeto a reglas, favorece la comprensión de mensajes, la capacidad de aplicación de reglas, el hábito de esperar su turno y otros valores de convivencia social.

¹¹ Ministerio de Educación. (Mayo 2003). *“Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia en El Salvador”*. Autor.

¹² *Ibíd.*

c) El trabajo de descubrimiento e investigación. Por medio de la exploración y la investigación, niños y niñas descubren aquello que desean aprender y que se les desea hacer experimentar y conocer. El maestro/as debe potenciar el equipamiento de las aulas así como las experiencias concretas de aprendizaje a fin de estimular y mantener la curiosidad infantil a través de la investigación. Al lograrlo, se podrá ir desarrollando su juicio crítico y creador.

d) El trabajo creador. La disposición de crear existe latente en todos los niños y niñas. Cuando estos realizan un trabajo creador y libre de activa comunicación con los demás un medio rico y estimulante para despertar su sensibilidad e imaginación.

e) Trabajo individual. Es un procedimiento fundamental que posibilita el aprendizaje, la iniciativa personal la satisfacción de proyectos elegidos, así como la expresión de sus vivencias.

f) Trabajo grupal. Es un procedimiento gracias al cual se desarrollan comportamientos sociales; permite que los niños y niñas practiquen la ayuda mutua, el trabajo cooperativo, la toma de decisiones grupales, la responsabilidad y la solidaridad.

g) El juego trabajo. Es un proceso metodológico que implica una planificación que involucra a niños y niñas en la acción libre de trabajar mediante el juego, y al docente, en la estructuración de los ambientes de juego para el desarrollo de las actividades educativas de niños y niñas, en diseño curricular y con todos los períodos didácticos.¹³

Lo anterior conlleva a que niños y niñas aprendan jugando y que los docentes tengan claridad de la interacción entre el juego y la funcionalidad del trabajo.

El ministerio de educación indica que las zonas de juego trabajo se deban utilizar en cuatro momentos (MINED, 1997) Planificación, Desarrollo, Evaluación y Orden.¹⁴

¹³ Ibíd.

¹⁴ Ibíd.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 Marco Legal

Los niños y niñas desde sus primeros años de vida necesitan que se les oriente en la adquisición de actividades que les permitan desarrollar todas sus potencialidades, para que adquieran hábitos, valores, habilidades, destrezas que les lleven a ser capaces de desenvolverse en el futuro como personas útiles para sí mismos, la familia, la sociedad y el medio en el que les corresponda ejercer su trabajo. Para que esto sea posible es importante que se les brinde estimulación, atención y una adecuada educación dentro del seno familiar. Además debe incorporarse a un proceso productivo que es el que se da dentro de los centros escolares públicos y privados de El Salvador. Y será el Estado el que asuma la responsabilidad de cumplir con el derecho y el deber que tiene el ser humano de recibir educación. Tal como lo establece la Constitución Política en el artículo cincuenta y seis que literalmente dice: “Todos los habitantes tienen el derecho y el deber de recibir educación parvularia y básica que los capacite para desempeñarse como ciudadanos útiles. Que el Estado promoverá la formación de centros de educación especial. La educación parvularia, básica y especial será gratuita cuando la imparta el Estado”¹⁵

Tomando como referencia algunas legislaciones para la presente investigación, se necesita tener en cuenta los siguientes artículos debido a que estos permiten un mejor desarrollo del estudio. Se hará énfasis a los apartados que tienen relación con el tema que se abordará.

Según Decreto Legislativo número 917, de 1990; la educación parvularia está regida por la Ley General de Educación que establece su carácter obligatorio desde los 4 a los 6 años de edad.

¹⁵ Constitución Política de El Salvador, 4° edición FESPAD. Art. 56. Autor

A su vez, la Constitución Nacional establece la responsabilidad de Estado hacia la familia y orienta la política de protección hacia la niñez. A su vez, destaca la necesidad de institucionalizar eventualmente la educación de los párvulos y establecer su gratuidad cuando esta sea impartida por el Estado.

La Ley General de Educación establece los siguientes objetivos para la educación parvularia:¹⁶

- Procurar el desarrollo integral del niño desde su nacimiento.
- Apoyar a la familia en la formación del niño.
- Enriquecer el desarrollo del educando, por medio de la integración a procesos pedagógicos crecientes de naturaleza cognoscitiva, afectiva y psicomotora.
- Fortalecer el desarrollo armónico de la personalidad del educando, en sus espacios vitales: familia, escuela y comunidad.
- Promover el proceso de madurez del niño mediante la estimulación temprana, la asistencia nutricional, el aprestamiento y su integración al grupo social, a fin de asegurar su preparación para la vida y la adecuada incorporación a la educación básica.
- Encauzar pedagógicamente los intereses propicios de la edad (psicomotrices, senso-perceptivos, lenguaje y juego) de forma primordial.
- Desarrollar las facultades expresivas de creatividad y fantasía.¹⁷

En el Capítulo III de Ley General de Educación, se establecen los Objetivos Generales de la Educación Nacional; los cuales son los siguientes; Art. 3:

d) Cultivar la imaginación creadora, los hábitos de pensar y planear, la persistencia en alcanzar los logros, la determinación de prioridades y el desarrollo de la capacidad crítica;

¹⁶ *Ley General de Educación*, Capítulo III, Art 3. Autor

¹⁷ *Ibid.*

e) Sistematizar el dominio de los conocimientos, las habilidades, las destrezas, los hábitos y las actitudes del educando, en función de la eficiencia para el trabajo, como base para elevar la calidad de vida de los salvadoreños.

Ley General de Educación, capítulo III; Art. 19, Educación Parvularia;

- a) Estimular el desarrollo integral de los educandos, por medio de procesos pedagógicos que tomen en cuenta su naturaleza psicomotora, efectiva y social.
- b) Fortalecer la identidad y la autoestima de los educandos como condición necesaria para el desarrollo de sus potencialidades en sus espacios vitales, familia, escuela y comunidad; y
- c) Desarrollar las especialidades básicas de los educandos para garantizar su adecuada preparación e incorporación a la educación básica.¹⁸

Convención sobre los Derechos del niño, Art. 22:

1. Los Estados partes convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a:
 - b) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus potencialidades.¹⁹

2.2.1.1 Naturaleza del nivel parvularia

La educación parvularia constituye el segundo nivel de educación formal dentro del sistema educativo nacional. Comprende los componentes curriculares que propician en niños y niñas de cuatro a seis años, un desarrollo armónico e integral. Es obligatoria y gratuita. Incluye tres años de formación. Los dos primeros corresponden a su contenido,

¹⁸ *Ley General de Educación*, Capítulo III, Art 3. Autor.

¹⁹ *Convención Sobre los Derechos del Niño*. Art 22.

a la estimulación de las áreas de desarrollo socio afectiva, biosicomotora y cognoscitiva; mientras que el tercero, enfatiza en el aprestamiento para su ingreso en el primer ciclo de educación, integrando al niño a un medio socio-cultural concreto, con necesidades de crecimiento y desarrollo que deben ser atendidas en forma integral y conjuntamente, entre la escuela, la familia y la comunidad. Tiene la finalidad atender el desarrollo de los párvulos por medio de la integración de procesos cognitivos, afectivos y psicomotores, como también fortalecer el desarrollo armónico de su personalidad.

La educación parvularia se fundamenta en los conocimientos científicos universales sobre el desarrollo evolutivo de la niñez. Por medio de la práctica educativa en el nivel de parvularia se generan oportunidades que le permitan al educando ampliar y consolidar la estructura y los procesos mentales, comprensión verbal, la psicomotricidad e interacción afectiva.

A través de todos estos procesos, la educación parvularia apoya de manera fundamental a los niños y niñas, maestros y familia, para enfrentar con mayor seguridad y posibilidad de éxito los procesos de escolarización en la educación básica.²⁰

La educación parvularia²¹ tiene como propósito fortalecer el desarrollo armónico de la personalidad del educando por medio de la integración a procesos pedagógicos de naturaleza cognitiva y psicomotora promoviendo la combinación de sus espacios vitales, familia, escuela y comunidad; encausando pedagógicamente los intereses propios de la edad, psicomotores, sensorio-perceptivos, lenguaje, juego, el desarrollo de facultades expresivas y creatividad, fantasía, así mismo promueve la fomentación de los valores, la sociedad, el apresto para la lectura, escritura, el cálculo, el conocimiento de la naturaleza, a fin de asegurar su adecuación para la vida.

²⁰ Ministerio de Educación, (1999). *Fundamentos Curriculares de la Educación Parvularia. Colección Fundamentos Educativos que Queremos*. Págs. 9-10. Autor.

²¹ Ibid. Pág 10

2.2.1.3 Principios de la educación parvularia

En el Currículo Nacional para la Educación Parvularia se presentan los siguientes principios generales: *integridad; experiencia; actividad y trabajo; flexibilidad, relevancia y pertinencia; interdisciplinaridad; integración y participación; compromiso social; protagonismo; gradualidad, continuidad y articulación.* :²²

Integralidad: este principio está orientado a fortalecer equilibradamente en el niño y la niña, la psicomotricidad, cognición y socioafectividad. El Currículo de Educación Parvularia hace hincapié en el desarrollo de los preescolares como personas, que aprenden a desenvolverse con independencia, a valorarse, a adquirir conocimientos nuevos partiendo de las experiencias previas y habilidades matrices. A través de este principio se considera a los niños y niñas como seres con necesidades biológicas, psicológicas y sociales.

Experiencia, Actividad y Trabajo: es el que se integra creativamente la actividad y la motivación para favorecer la disposición de niños y niñas al aprendizaje a conocerse él o ella misma-a y a la práctica de valores positivos. Para que este principio se cumpla es necesario que los niños y niñas realicen actividades interesantes, que les despierten su curiosidad; y a la vez el deseo de realizar trabajos en los cuales despliegue toda su creatividad; en un ambiente de libertad y respeto a sus necesidades vitales. El trabajo debe estar organizado en la planificación y ambientación del aula que él o la docente prepara con especial cuidado para el logro de los objetivos.

Flexibilidad, Relevancia y Pertinencia: todo el proceso educativo en la educación parvularia, tanto en sus contenidos como las metodologías deben desarrollarse de acuerdo a las necesidades e intereses de niños y niñas ; de la familia y la comunidad; dándole gran importancia a la individualidad de cada educando en sus fortalezas y debilidades de tal manera que cada uno de ellos –ellas se sientan personas importantes.

²² Ministerio de Educación, (1999). *Fundamentos Curriculares de la Educación Parvularia. Colección Fundamentos Educativos que Queremos*. Págs. 9-10. Autor.

También es fundamental que se tome en cuenta las condiciones socioculturales de la localidad donde se desarrolla el proceso enseñanza aprendizaje.

Interdisciplinaridad: este es aplicado respetando y dando importancia al desarrollo evolutivo del pensamiento, lenguaje y motricidad de los párvulos. Incluye en el aprendizaje: ejes transversales, contenidos, objetivos, recursos, actividades y evaluación con carácter formativo. Por medio de los cuales se logra la adquisición de conocimientos en forma integral.

Integración y Participación: durante el proceso enseñanza aprendizaje en las secciones de parvularia se promueve que; todos los agentes y elementos educativos se unen en forma activa, para el desarrollo de algunas actividades que requieren su colaboración, así como todos los recursos materiales del entorno que faciliten la adquisición de los aprendizajes.

Compromiso Social: es una obligación que él o la docente debe asumir para lograr desarrollar en la niñez la práctica progresiva de valores humanos y además inculcar el conocimiento de los deberes y derechos de la infancia. Lo que favorece a los niños y niñas a respetar normas, valorar la historia y cultura de su comunidad; preparándolas para que en un futuro convivan pacíficamente en la familia, la escuela y el medio en el que se desenvuelvan.

Protagonismo: en la educación parvularia se considera al niño y niña como la persona que desempeña el papel principal en la adquisición de habilidades, destrezas y aprendizajes. En este nivel los aprendizajes significativos se logran en ambientes agradables y situaciones lúdicas creativas para los preescolares, teniendo como base sus conocimientos previos relacionados con su entorno familiar, escolar y comunitario.

Gradualidad, continuidad y articulación: todas las actividades que se realizan dentro del nivel parvulario van dirigidas en forma progresiva y sistemática, tomando en cuenta los cambios propios de las edades entre: cuatro, cinco y seis años. Es este principio el

que permite el aprestamiento en la lecto escritura y matemática de los niños y niñas, para su adecuada incorporación al nivel de educación básica.

Cada uno de los principios antes escritos son los que se orientan al trabajo curricular en la educación parvularia y es muy importante que el o la docente los aplique en la organización y planificación de su labor, para lograr en forma progresiva el desarrollo de las áreas básicas de los niños y las niñas de este nivel..²³

2.2.1.4 Períodos didácticos

La metodología juego trabajo puede ser desarrollada en los diferentes períodos de la jornada diaria.

La organización de la jornada de trabajo de la educación parvularia es flexible, en cuanto al orden en que se realizan los períodos y el tiempo que se emplea en cada uno de ellos. Esto dependerá de las características de niños y niñas y las circunstancias de la realidad escolar.

Los períodos sugeridos son:

Saludo: permite la práctica de normas de cortesía, respeto y puntualidad. Actividades: recorrido por la escuela y/o la comunidad, dibujos de tarjetas, uso de títeres, rondas, declamaciones, entonación del Himno Nacional, Oración a la Bandera, reflexiones, cantos, entre otros.

Actividades diarias: son acciones que se realizan permanentemente durante cada jornada, con la finalidad de fomentar el hábito del aseo, responsabilidad y orden, de desarrollar la orientación temporal y de inculcar el respeto e intereses por los demás.

²³ Ibig. Págs 13-14

Actividades: auto control, registro de asistencia, identificar fecha y día, cuidado de plantas y animales, observar el estado del tiempo, preparación de material en las zonas, ordenar y asear el aula, vista al espejo, verificación de necesidades de recursos, lluvia de ideas para reconocer necesidades e intereses de las niñas y niños, reuniones por equipo para decidir actividades del día, entre otros.

Conversación: es una actividad de diálogo que se puede dar dentro o fuera del aula, sentados en círculos o equipos. Es el momento de desarrollar los objetivos del programa de estudio. Actividades a desarrollar: diálogos por sección, equipos o parejas, dramatizaciones de temas sugeridos, construcciones y valorización de objetos relacionados al tema, teatro, baile, recitar, presentación de trabajos, láminas, paseos, y otros.

Juego en zona: este período permite al niño y a la niña el desarrollo de las habilidades y destrezas psicomotoras, cognitivas y sociales. En este momento forman equipos y participan todos en las diferentes zonas, se pueden ambientar de acuerdo a los objetivos del programa. Actividades a desarrollar: dibujos, collage, construcción de objetos, dramatizaciones, coloreo y pinturas, conversaciones, observaciones de libros, láminas y álbumes, creación de narraciones, costura, modelo, estampado, y otras.

Recreo: permite al niño el desarrollo de la psicomotricidad y la socialización. En el recreo, niños y niñas deciden que hacer, algunas veces los juegos son libres y otros dirigidos, actividades: rondas, encostalados, juegos de mesa, mesa de arena, agua, columpios, deslizaderos, etc.

Educación musical: este período favorece la discriminación auditiva, identidad cultural e individual, el fomento de valores artísticos y desarrolla habilidades psicomotoras. Actividades: canto, baile, gimnasia rítmica, uso de instrumentos musicales, música, sonidos, narraciones, juegos auditivos, grabación y audición de la voz.

Aprestamiento: son actividades que van enfocadas a la lectoescritura y lógica matemática para la iniciación del primer ciclo de estudio, reforzando el área cognitiva de los niños. Actividades de lectura y escritura.

Refrigerio: permite practicar normas, hábitos alimenticios y de higiene, valores y actitudes de respeto a los alimentos como productos de trabajo. Actividades: lavado de las manos y posteriormente de los dientes, oración, demostraciones, preparación de la mesa, uso de cubiertos manteles y objetos de mesa, preparación de comida, limpieza del lugar.

Educación física: este período permite el desarrollo motor del niño y la niña, en el deben aprovechar las habilidades, destrezas e intereses de los niños. Son períodos breves pero de gran interés para ellos. Actividades: rondar, marchar, juegos, cantar.

Descanso: Este período permite a los niños y niñas guardar calma, reflexionar, relajarse. Actividades: acostarse sobre almohadas, petates o reclinar su cabeza sobre la mesa, cantos suaves, comentarios de sueños, narraciones, relajación, concentración, relatos imaginarios, escuchar música instrumental.

Despedida: Este momento prepara al niño para un encuentro con su hogar y un recordatorio de la asistencia a la escuela. Actividades: preparación de objetos personales, canto, besito a maestra/o, mamá, papá, recuerdo de tareas, entrega de trabajos realizados, cuentan historias, guardan sus muebles, recomendaciones sobre cooperación en el hogar.²⁴

²⁴ *Ibíd.* págs. 15-16-17-18

2.2.2 Importancia del juego

El juego influye en el desarrollo de todas las facultades del niño y la niña, permitiéndoles un involucramiento en los quehaceres del hogar como por ejemplo: el aseo de la vivienda, el cuidado de animales, plantas y otros.

Los juegos son una parte aceptable de la vida infantil que ayuda a desarrollar las habilidades y destrezas de los niños y niñas adquiriendo confianza, sentido de independencia. La creatividad y las facultades mentales se estimula cuando el niño y la niña siguen instrucciones del juego como rompecabezas, legos.

El juego libre ayuda a adquirir conocimientos sobre las cosas que se encuentran en el ambiente, animando a los niños a ser ingeniosos, y a tomar la iniciativa para imaginar, crear y simbolizar el medio que le rodea. El juego dramatizado contribuye a las adaptaciones personales y sociales de los párvulos mediante la práctica de representaciones de roles, los niños y niñas aprenden lo que el grupo considera apropiado para una presentación imitativa de su contexto.

Los juegos de fantasía son una forma agradable de actividades a la que los niños y niñas se puedan dedicar, cuando las condiciones hacen que sea posible que se dediquen a otras forma de juego, estimula su imaginación y fomenta la creatividad. Además pueden servir como fuente de motivación para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas.

Los juegos musicales contribuyen a la autosuficiencia y la socialización. Los niños y las niñas que gozan al cantar, tocar instrumentos musicales o bailar al son de la música, pueden desarrollar la capacidad para divertirse, mientras que al mismo tiempo, aprenden a ser creativos pueden ayudarles a socializarse, fomentando la cooperación. Los juegos de exploración contribuyen a la adaptación personal y social de los niños y niñas, estimulándolos a los conocimientos que obtienen mediante sus propias exploraciones, fomenta el desarrollo de rasgos conveniente a la personalidad como la iniciativa, la auto independencia y un espíritu deportivo.

En relación de los juegos de colección estos contribuyen a la adaptación social y personal de los niños, haciéndolos autosuficiente.²⁵

2.2.3 Importancia de la metodología juego en zona de la educación parvularia

A temprana edad los infantes cuando dejan sus hogares, tienen la oportunidad de entrar a la escuela parvularia donde se encuentra un educador profesional que es el docente quien se encarga de la posterior educación de los niños y niñas acompañada ésta del amor, comprensión, a la vez del cuidado de ellos, se observa paulatinamente, pero en forma segura, el cambio en sus diferentes actitudes: conversan más, practican algunos hábitos higiénicos, de cortesía y se socializan; por otra parte también en la escuela parvularia se da un período de mucho valor, este es el "juego en zona", en este el niño y la niña aprenden jugando, es decir, que experimentan y practican lo que la maestra ha explicado durante la clase en la conversación, también le ayuda en el desarrollo de sus áreas cognoscitiva lingüística, afectiva y psicomotora.

Esta metodología aplicada en forma eficiente en las escuelas de educación parvularia, cambia las nuevas responsabilidades de los docentes, transformando así todo el proceso de aprendizaje dentro de las escuelas, enriqueciendo el desarrollo de los niños y niñas, haciendo que estos logren su desarrollo integral, fortaleciendo su auto estima dentro de sus potencialidades, para que sean incorporados a la familia y a la comunidad.

La finalidad de esta metodología es que los niños y niñas aprendan jugando, tomando en cuenta que es una de las formas más valiosas que proporcionan placer cuando manipulan los materiales didácticos.²⁶

²⁵ Hurlock B. Elizabeth.(2009). *"Desarrollo del Niño"*. Sexta edición págs. 308- 320

²⁶ Canales Alejandra. *El Juego Como una Metodología de Trabajo en Educación Parvularia Aplicado en el Subsector de Lenguaje y Comunicación de nb*. Revista Sembrando Ideas N°2 Septiembre 2008.

2.2.4 Proceso metodológico que fundamenta el desarrollo del juego en zona

La metodología juego en zona es un proceso donde se combina la actividad lúdica con la actividad productiva, específicamente en las escuelas parvularias. Esta metodología presenta aspectos fundamentales en los que el niño y la niña actúan de forma espontánea, creativa y placentera manipulando objetos, una de las fuentes principales para garantizar la eficiencia de esta metodología, es la zona de desarrollo próximo, la cual debe ser generadora de habilidades intelectuales y prácticas.

2.2.5 Principios fundamentales de la metodología juego en zona

La metodología juego en zona se define como un proceso donde se combina la actividad lúdica con la actividad productiva. En esta metodología se realizan aspectos fundamentales que le ayudan a los niños y niñas a poder actuar de forma espontánea, placentera y creativa; también existen formas básicas que les ayudan a transformarse a sí mismos a través de la manipulación de objetos, en el desarrollo del juego y la actividad productiva.

De acuerdo con Vigotski, (1977) *“no se puede definir el juego como una actividad placentera, porque hay actividades diversas que producen placer y además porque hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma”*. Sin embargo, en el juego, dentro de la metodología juego en zona, los niños y niñas adquieren conocimientos y habilidades, sin hacerlo sentir presionado, es decir mediante la actividad lúdica.²⁷

Entre los principios que fundamentan esta metodología se puede mencionar:

- 1- “En sus juegos, el niño refleja la vida que le rodea.”

²⁷ Gómez Platero, Belinda Iliana. (1996). *“Incidencia de la Metodología Juego- Trabajo en el Aprendizaje”*. Trabajo de graduación para al grado de Licenciatura en Educación parvularia. Universidad Francisco Gavidia.

Esto, indica que el niño cuando está jugando, también está proyectando las actividades sociales que le rodean, por otra parte refleja por medio del juego, lo que está aprendiendo en su hogar, dramatiza y reproduce algunos hechos de la realidad familiar, comunal, cívica; contribuyendo al desarrollo de su pensamiento.

2- "El juego es una forma de adquirir y precisar conocimientos"

El juego no surge en los niños y niñas por sí solos. Los pequeños no pueden reflejar lo que desconocen por completo. Precisamente, la metodología juego en zona está fundamentada en el conocimiento próximo y esto significa que para encausarlos en el juego, es necesario tomar en cuenta los conocimientos previos.

3- "El juego es una actividad pensante."

Los niños y niñas como autores de su propio aprendizaje desarrollan su propio pensamiento, lo que significa, debe resolver las dificultades jugando. Todo proceso mental está dirigido a la solución de un proceso determinado.

4- "La acción y el lenguaje son los procedimientos fundamentales para resolver los problemas que el juego plantea".

El niño se ve involucrado en las actividades diarias que realizan las personas reflejando de esta manera el placer de cada uno de ellos.

5- "El juego es una actividad que refleja la actividad mediante su transformación activa".

Los niños y niñas a medida que aprenden a jugar, van conociendo todo lo complejo, atractivo e incomprensible para ellos de lo que es la vida y con su poca experiencia se enriquecen; a través de las actividades lúdicas hechan a volar su imaginación, donde crean, inventan y transforman, junto con sus compañeros en las actividades del juego.²⁸

²⁸ Gómez Platero, Belinda Iliana. (1996). "Incidencia de la metodología juego- trabajo en el aprendizaje". Trabajo de graduación para al grado de Licenciatura en Educación parvularia. Universidad Francisco Gavidia.

El período juego en zona es una actividad propia y exclusiva de educación parvularia, por lo tanto, para analizar y comprender su metodología, sus objetivos, la duración y el lugar donde se va a desarrollar, se consideran relevantes los términos juego en zona.

El jugar es la puesta en marcha del juego, encierra como único objetivo el placer.

El jugar no es privativo de la niñez, si no que permanece como actividad durante toda la vida con diferentes características, el niño busca espontáneamente la actividad lúdica, en cambio el adulto tiene que estar predispuesto y crear el tiempo, espacio y lugar para jugar. Desde el punto de vista psicológico, se espera que el juego del niño, entre los seis años, sea la manifestación espontánea de sus fantasías y deseos.

El ingreso a la educación parvularia coincide con una etapa evolutiva del desarrollo psicológico del niño, que implica una mayor responsabilidad que hace posible que la energía puesta en el juego, sea destinada al trabajo, dando así un aprendizaje formal: es cuando el niño es capaz de abocarse a la tarea de aprendizaje. El juego parte de la energía en su totalidad, impulsado hacia el trabajo con objetivos, otra parte de ella queda libre para ser aprovechada por el juego.

El trabajo es una actividad que tiene objetivos a cumplir, metas o productos a lograr y dificultades para vencer, ya que el placer provocado por cumplimiento de los objetivos fijados en los trabajos está en estrecha relación con la propia valoración, con el vencimiento de obstáculos y la concreción de metas; es ahí donde radica el placer por el trabajo.

En el caso del juego, el placer está depositado en la descarga de energía. El juego es el placer; pero también el trabajo en sí mismo como actividad, puede generar placer.²⁹

²⁹ Pzellinsky G. Mónica. (1982). *Metodología Juego Trabajo en el Jardín de infantes*; Ediciones PAC.

2.2.6 Características de juego en zona

Según Elizabeth B. Hurlock, los estudios sobre cómo juegan los niños y las niñas durante los años de la niñez tienen ciertas características que hacen que sean diferentes de los adolescentes y los adultos. Aun cuando estas características varían hasta cierto punto de un niño a otro.

Partiendo de lo anterior es necesario precisar las conductas esperadas en lo social, emocional, intelectual y físico que se manifiesta en la práctica del juego.

En relación a la conducta social se espera que el niño y la niña compartan situaciones, materiales y proyectos con la finalidad de formar en él, hábitos de orden y cuidado del material. Así también en lo emocional se espera que el niño y la niña a través del juego, respete y valore el trabajo propio y el de los demás, aprenda a elegir de acuerdo a sus intereses, desarrolle un sentido de responsabilidad y se sensibilice estéticamente adoptando una actitud independiente del adulto. En lo intelectual se espera que el niño y la niña puedan dentro de una actividad de juego, explorar experimentar, investigar, organizar la realidad, así como también adquirir las bases para el aprendizaje formal. Adquiriendo en lo físico un desarrollo motriz a través de la estimulación de actividades manuales y además logrando un buen manejo de su expresión corporal.³⁰

2.2.7 Objetivos del Juego en Zona

Las actividades que se realizan con el desarrollo de la metodología del juego verán una finalidad en los niños y niñas contribuir al desarrollo sensorio-motor, estimular la imaginación creadora, practicar la coordinación visomotora, audiomotora y audiovisomotora, desarrollar habilidades mentales y psicomotora, práctica de valores, preparar a los niños y niñas adecuadamente para su aprendizaje posterior, afianzar la coordinación muscular masiva, ayudar al desarrollo armónico de su personalidad,

³⁰ Hurlock B. Elizabeth.(2009). “*Desarrollo del Niño*”. Sexta edición págs. 311

acostumbrar a los niños y niñas a jugar en grupo fomentando la cooperación y disciplina, solidaridad, responsabilidad y socialización, practicar normas de conducta a través de los juegos.

El juego es uno de los medios más competentes para la educación integral de los estudiantes de parvularia en forma agradable y placentera para lograr un aprendizaje significativo.³¹

2.2.8 Celestín Freinet (1896- 1966)

2.2.8.1 El método de Celestín Freinet³²

El principio que guía el método y las técnicas Freinet de la enseñanza y aprendizaje de los conocimientos escolares consiste en considerar que se aprende por la actividad específica, esto es, se aprende a leer y a escribir leyendo y escribiendo; a dibujar se aprende dibujando, etc; es decir, por medio de la libre exploración y la experimentación, el niño aprende y conforma su inteligencia y sus conocimientos.

El proceso de adquisición de conocimientos no se da por la razón; sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción que denomina trabajo es la finalidad que debe lograr la escuela o sea la educación por el trabajo; este trabajo escolar deberá estar adaptado y responder a las necesidades esenciales del niño, por lo que, deberá ser en todos los casos: *Trabajo-Juego*. Este trabajo-juego consiste en una actividad que integra los dos procesos y responde a las múltiples exigencias que el niño necesita:

"Hay un juego, por así decirlo, funcional que se ejecuta en el sentido de las necesidades individuales y sociales del niño y el hombre, un juego que hunde a sus raíces en lo más

³¹ Hilares Soria, Salomé. *Juego trabajo en el nivel de educación inicial*. Pág. 11

³² Freinet Celestín. "*Formación de la Infancia y de la Juventud*". Editorial Lala, S.A, Segunda edición. 1972, pág. 66.

profundo de nuestro acontecer atávico y que, indirectamente quizá, sigue siendo una especie de preparación para la vida.

Los educadores se han preocupado por el pacer eufórico que logra el juego, pero han denominado el impulso de adaptación y liberación que contiene; Freinet entiende que lo esencial de la actividad del juego en el niño, es su dinamismo y creatividad.

Por lo tanto, el trabajo puede incorporarse la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se le ofrezcan a los niños actividades que le interesen.

"En un mundo que no está ni concebido ni preparado en función de la juventud, el juego-trabajo es el elemento constitutivo de la organización empírica del universo infantil, organización en la cual la invención no tiene más que un sitio reducido, ya que el niño encuentra mucho más cómodo, como por lo demás lo hace el adulto, utilizar copiosamente algunos moldes imperfectos, es verdad, pero cuando menos experimentados, cuyo uso responde a las necesidades profundas del momento.

Freinet entiende que la alegría del trabajo es esencialmente vital, y más vital que el juego; considera que si se le ofrece al niño actividades que les interese profundamente, que los entusiasme y movilice enteramente, ese es el camino de la verdadera educación, esta es la razón de llamar a tales juegos: juegos-trabajo, a fin de marcar sus relaciones y fundamentos con la actividad adulta denominada trabajo. Freinet va a definir que: "El juego-trabajo no sería, pues, más que un paliativo instintivo a la impotencia en el que el niño se encuentra para satisfacer una necesidad imperativa. A falta de un trabajo verdadero, del trabajo-juego, el niño organiza un juego-trabajo que tiene todas las características del segundo, con algo menos, sin embargo, de esta espiritualidad superior que se deriva del sentimiento de la utilidad social del trabajo, que eleva al individuo a la dignidad de su eminente condición".

2.2.10 Áreas de desarrollo infantil en edad preescolar

2.2.10.1 Área cognitiva

El desarrollo cognitivo abarca procesos y productos internos de la mente y estos procesos mentales son todas las actividades del ser humano entre las que se incluyen las actividades lúdicas.

Los juegos son decisivos en el desarrollo de los procesos mentales. Durante la etapa de desarrollo preoperacional de Piaget se describen los logros cognitivos infantiles como el uso de símbolos, comprensión de números, capacidad para clasificar, habilidades de comunicación más avanzadas, entre otros. Es por ello que los juegos deben proporcionar experiencias significativas en el aprendizaje.

Durante esta etapa los infantes se inclinan por juegos de lectura, números, rompecabezas, y todo lo que requiere de habilidades intelectuales más avanzadas propias de la etapa que se encuentra.

La descripción de Piaget sobre el juego se enmarca en su teoría general del desarrollo cognitivo; niños y niñas toman control de su mundo inmediato cuando asimilan nuevos objetos y experiencias lúdicas a sus esquemas de pensamiento.

En educación parvularia hace énfasis en que se aprende a través del juego y puede ser incorporada como una estrategia metodológica ya que las actividades lúdicas inciden directamente en el desarrollo de las funciones cognitivas.

En el marco de este estudio se hace referencia a la etapa preoperacional de Jean Piaget que abarca la edad de los sujetos de investigación en el campo de trabajo.

Entre los aportes teóricos del suizo Jean Piaget (1896), plantea la visión de la cognición humana como un conjunto integrado de capacidades y razonamiento que pueden ser aplicados en cualquier tarea del proceso evolutivo infantil en las cuatro etapas siguientes:

Sensorio motora: del nacimiento a los dos años, *preoperacional:* de dos a siete años, *operaciones concretas:* de siete a once años, *operaciones formales:* de once a doce años.³³

Etapas preoperacional: durante estas etapas las conductas van siendo transformadas en inteligencias lógicas y abstractas. A continuación se describen los logros alcanzados en la etapa preoperacional de Piaget que es la fase en la que se enmarca el nivel de educación parvularia objeto de estudio en esta investigación:

Posee capacidad de comunicación: información y control: aumenta notablemente la capacidad para expresar sus propios pensamientos y comprender los de los demás, así como la seguridad para transmitir y recibir diversas formas de comunicación. Pese a la capacidad de autocontrol y tiene que atenerse a las reglas dadas por quien dirige el juego.

Uso de símbolos: pueden pensar en algo sin necesidad de tenerlo enfrente ejemplo: puede recordar las características físicas de su maestra y centro escolar sin encontrarse en ese.

Comprensión de número: cuentan y manejan cantidades un ejemplo; si tiene dos lápices de color, se retira de la mesa y al regresar solo encuentra uno reclama "donde está mi otro lápiz de color"

Comprensión de identidades: el mundo es más ordenado y más predecible; si tiene una adecuada orientación de los padres de familia entenderán que disfrazarse de su personaje de televisión, no implica que pueda realizar todo lo que ve, ya consiente que cosas superficiales como disfrazarse no implica cambiar cosas básicas de su personalidad.

³³ Mecee J. (2000). "Desarrollo del niño y del adolescente para educadores". México- Macgraw -hill interamericano. Pág.103

Comprensión de causa y efecto: Se hace más evidente que el mundo es más ordenado comprende que suceden cosas ejemplo: sabe que si salta en el lodo llenará de barro su zapato, puede optar por saltar de todas maneras, puede hacerlo con los pies descalzos o puede resistir la tentación de hacerlo.

Empatía: las relaciones con los demás son posibles a medida que pueda imaginar cómo se sienten las otras personas ejemplo: el niño manifiesta a un amigo que le trajo crayones "ya tengo algunos", pero añade con rapidez, "pero quería más", en su afán de no ofender o hacer sentir mal a su amigo por no haber recibido lo que le trajo.

Capacidad para clasificar: resulta posible para organizar objetos, personas y hechos en categorías con significado. Ejemplo hace una lista de cuáles de sus compañeros de clase son "agradables" y cuales "desagradables dice "los agradables son mis amigos".

Teoría de la mente: resulta posible explicar y predecir las acciones de otras personas al imaginar sus creencias sentimientos y pensamientos ejemplo: el infante quiere jugar a la pelota con los chicos más grandes, su madre le dice que no, de modo que el niño se dirige a su papá pero no dice que su mamá se lo ha prohibido. El niño sabe que si el papá se entera le dirá que no. Los logros alcanzados a nivel cognitivo específicamente durante la etapa preoperatoria deben ser aprovechados en el ámbito escolar a través de juegos educativos que favorezcan los procesos de maduración esenciales para el aprendizaje y que den la oportunidad de lograr comprensión, memoria y la integración de nuevos conocimientos a sus esquemas mentales.

La preparación para la lectura, escritura, conceptos matemáticos dependerá mucho de las actividades educativas a que estén expuestos.

Algunos ejemplos de juegos educativos que desarrollan las funciones mentales consisten en materiales para enseñar colores, partes del cuerpo, letras, números, rompecabezas, bloques lógicos, tarjetas de seriación, otros.

A la edad de cuatro a seis años los infantes coinciden sobre temas de juego y tienen una comprensión clara de una historia, asignan roles, negocian ideas, y pueden reflexionar sobre las representaciones mentales de otros compañeros o compañeras, estas características son reflejo de un cambio en la capacidad de razonar y entender sucesos.

Entre los tipos de juegos cognitivos se mencionan: juego sensorio motor, juego constructivo, juego imaginativo, juego de reglas.³⁴

A partir de esto actividades como visitar al doctor o ser regañado por su padre, será probablemente recuperado en el juego pero con roles invertidos, Piaget observó que la imitación les permite familiarizarse con los roles, jugar al policía, médico, maestra, son formas de juego que proporcionan mayor percepción de si mismos y de la sociedad.

Estas características indican que el juego contribuye a las capacidades del pensamiento infantil.

Los juegos de roles y socio dramas están vinculados al ejercicio de las habilidades cognitivas, por ello no deben ser excluidos como juegos que persiguen un objetivo educativo. Estos han sido estudiados y puestos en contraste con actividades como dibujar, pintar, armar rompecabezas y se encontró que durante la imitación social las interacciones son más duraderas, atraen a un mayor número de participantes a la actividad, son más cooperativos por ello los preescolares que dedicaron más tiempo al juego sociodramático están más avanzados en el desarrollo intelectual en general y se fortalecen en una amplia variedad de capacidades mentales incluyendo la memoria el lenguaje, razonamiento lógico, imaginación y creatividad.

³⁴ Papalia D. y Olds S. (1998). *“Psicología del Desarrollo”*. 7ma edición Bogotá: macgraw- hill interamericana pág. 404

2.2.10.2 Área psicomotora

La psicomotricidad está vinculada a la actividad psíquica y se incluyen aspectos del desarrollo cognitivo y socioafectivo. Se manifiesta a través del movimiento, desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad y sienta las bases para la adquisición de nuevos aprendizajes.

La psicomotricidad abarca dos aspectos fundamentales: motricidad fina; que son todas esas actividades que se realizan con los músculos finos del cuerpo y la motricidad gruesa que son las habilidades físicas que incluyen los músculos grandes del cuerpo como: saltar, correr, entre otros. La psicomotricidad gruesa se puede desarrollar a través del juego al aire libre o en lugares cerrados, el que es necesario para la adquisición de habilidades básicas como: conocimiento del esquema corporal, equilibrio, lateralidad, habilidades manuales y de coordinación física en general, muchas actividades cotidianas en los juegos como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad. Además, mediante estos juegos los niños van conociendo su cuerpo y el mundo que le rodea.

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, mediante los juegos además, aprenden conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos; que les ayuda a orientarse en el espacio y a coordinar mejor sus movimientos. Algunas de las actividades que deben practicar niños y niñas para desarrollar la psicomotricidad son: montar triciclos, bicicletas, pintar, saltar, realizar carreras, caminar sobre líneas en el suelo, jugar con pelotas y aros.

Por otro lado la motricidad fina; que es la habilidad donde se emplean los músculos pequeños como: los dedos, los ojos, la boca, otros. Hace referencia especialmente al control manual: sujetar, apretar, alcanzar, tirar, empujar, coger, etc. Entre las destrezas de la motricidad fina se encuentran las actividades que aplican la coordinación ojo-motriz (ojo –mano); y el ejercicio de músculos cortos como tomar un crayón, una hoja

de papel, hacer trazos, verter la leche dentro de un vaso, abotonarse y desabotonarse solo, utilizar el baño.

Con ambas áreas de la psicomotricidad (fina y gruesa), se integran las habilidades con las que se realizan las actividades más complejas. Los comportamientos motrices cada vez son más estructuradas a medida que niños y niñas crecen y son posibles debido a que las áreas sensorial y motriz de la corteza cerebral están mejor desarrolladas y permiten una mejor coordinación; los huesos son más fuertes; los músculos más potentes y la capacidad pulmonar es mayor.

“La destreza motriz gruesa se requiere para los deportes, el baile y otras actividades, sin embargo la capacidad de niños y niñas varían en gran manera dependiendo de la herencia genética y las oportunidades de aprender y practicar destrezas motrices.”³⁵

Padres y maestros pueden ayudar permitiendo que los niños puedan correr, saltar, y trepar en ambientes seguros, con equipo adecuado a su tamaño dándole juguetes adecuados a su estatura para que pueda atraparlos con facilidad, orientarlos cuando necesiten ayuda.

El desarrollo psicomotor es diferente en cada niño en los factores hereditarios, ambientales y físicos también influyen en el proceso del desarrollo psicomotor. Las enfermedades pueden afectar negativamente ese desarrollo: también la ausencia de estímulos visuales, táctiles y auditivos.

La psicomotricidad también puede ser considerada como una rama de la psicología que estudia la evolución donde se manifiestan las vivencias y son expresadas a través del cuerpo. También se conoce como desarrollo psicomotor a la madurez psicológica y muscular que tiene niños y niñas.

³⁵ UNICEF. (2003). “*Mi niño de 0 a 6 años*”. Guatemala: Piedra Santa: pág. 81- 83

Es necesario señalar que no solo los aspectos motores gruesos deben ser estimulados, también la motricidad fina es otro aspecto fundamental en el desarrollo infantil. Se debe permitir en los primeros años de vida que el bebé manipule los objetos, agarre las cosas, arme y desarme, para que posteriormente tome de forma adecuada el lápiz y escriba de forma correcta. El desempeño de la motricidad fina consiste en realizar una serie de coordinaciones de músculos y nervios que asumen el control de movimientos precisos, fundamentalmente de las manos, dedos y coordinación visual.

Los padres de familia y educadores deben de proporcionar refuerzos positivos cuando los niños realizan actividades motoras, reconociendo y reforzando exploración y la experimentación, y animándolos a que participen cuando se les invita a involucrarse en actividades. Con esto se logrará: mejorar la coordinación básica de movimientos, desarrollar la estructura corporal y espacial del niño, mejorar su capacidad de atención, contribuir a desarrollar un concepto positivo de sí mismo.

Entre los logros alcanzados por niños y niñas de seis años en el área psicomotora se pueden mencionar: arrastrarse y gatear, avanzar y detenerse sin caer, subir y bajar escaleras, alternando los pies, balancearse y rodar, lanzar, patear, atrapar, y golpear la pelota, identificar las partes del cuerpo, moverse sin tropezar con otros, imitar secuencias simples de un movimiento, recordar correctamente lo que hizo durante el movimiento, caminar con un compás musical.

En el aspecto psicomotor se pueden trabajar las siguientes áreas: coordinación dinámica general, coordinación psicomotora, equilibrio, lateralidad, estructuración espacio temporal y ritmo.³⁶

La psicomotricidad se manifiesta a través del movimiento tiene como finalidad conocer y aplicar toda la funcionalidad del cuerpo y las partes que lo componen, realizando actividades relacionadas con el espacio, tiempo y movimiento, cuerpo, como es la

³⁶ *Ibíd.*

combinación motora gruesa y fina; esto le permite al infante desarrollar flexibilidad, agilidad, fuerza, destrezas, equilibrio y coordinación.

2.2.10.3 Área socio afectiva

El desarrollo socio afectivo de 0 a 6 años es considerado uno de los aspectos más relevantes de todo el período evolutivo, dada su importancia en la formación de la personalidad. El desarrollo afectivo y social está íntimamente unido, de tal forma que el desarrollo afectivo es el elemento esencial para el desarrollo social. Las primeras experiencias efectivas, las primeras separaciones de la figura de apego, las primeras relaciones sociales marcarán otras experiencias, otras separaciones y otras relaciones sociales posteriores.

El papel del educador y la colaboración de la familia se debe valorar en cuanto a sus funciones como modelo de conducta y estimuladores de todo el desarrollo.

Ericsson (1968) plantea el desarrollo de la personalidad; se describe cada una de las fases que corresponde a los seis años.

Iniciativa frente a culpabilidad: de tres a seis años. Se hace más asertivo y toma la iniciativa pero también puede ser demasiado pasivo y esto lo puede conducir al sentimiento de culpa.

La laboriosidad frente a inferioridad: de seis a doce años los infantes aprenden nuevas habilidades o se arriesgan a tener un sentimiento de inferioridad, fracaso o incompetencia.³⁷

³⁷ Woolfolk A. (2004) "Psicología Educativa" 9na edición. México.

Ericsson estableció una serie de etapas relacionadas a la sociabilidad de los seres humanos, se hace énfasis en las dos etapas anteriores por que se describe las características de los infantes a los seis años. Según Ericsson en la etapa inicial frente a la culpa de los niños y niñas tienen la capacidad para tomar iniciativa y ser más creativos sin embargo al realizar actividades de forma pasiva puede crear sentimientos de culpa; en la siguiente etapa establece que los infantes tienen más habilidades por lo que son más competitivos y esto provoca sentimientos de incompetencia por no terminar con rapidez o de forma eficaz alguna actividad. Los docentes deben orientar a niños y niñas cuando detecten frustración u otro tipo de problemas y tener en cuenta que nunca debe de desaprobar completamente sus tareas.

De acuerdo a lo aportado por Ericsson el juego es considerado como una actividad primordial para el niño y la niña porque le ayuda a conocer, experimentar y a desarrollar aprendizajes, también es una necesidad que le provoca satisfacción y le permite un desarrollo pleno de su personalidad y de esa forma empieza a definir su vida futura; esto se logra a través de la relación con el medio que lo rodea; a continuación se da a conocer la el desarrollo y la formación del niño y la niña a través de una adecuada estimulación en el área socio - afectiva se refiere al proceso de socialización en el cual aprenden las reglas fundamentales para su integración al medio social, emocional y afectivo.

Este proceso socio- afectivo además de ayudar a la personalidad, también ayuda al desarrollo del lenguaje, la motricidad y la inteligencia.

En los primeros años de la vida, la socio afectividad juega un papel muy relevante porque ayuda a la búsqueda de estímulos sociales como la amistad y la integración al grupo familiar y social. A la edad de cinco y seis años la conducta social aumenta en el período escolar mejora sus habilidades cognoscitivas y aprenden a interpretar lo que los demás piensan, a coordinar sus acciones con otros y a colaborar para alcanzar una meta, además construyen su propia identidad como la formación de su carácter e inteligencia.

Por otra parte la familia y la escuela pueden mejorar la conducta socio afectiva infantil, motivándolos a que participen, cooperen y ayuden a otros.

El niño y la niña deben adquirir, la capacidad de trabajar con otros cuando ingresan a la escuela, tener dominio de las habilidades y sentirse orgullosos de sí mismo.

Por tal razón que los maestros y las maestras deben crear un ambiente que favorezca las relaciones sociales positivas y esto puede ser a través de juegos en donde los infantes se relacionen con otras personas, sin olvidar que los juegos desarrollan otras áreas de la vida, es decir, favorecen al desarrollo integral.

Al desarrollar los diferentes tipos de juego los niños y niñas se vuelven más conscientes de sus emociones pueden alegrarse con el éxito o entristecerse con el fracaso, incluso quiere y es querido por los demás.

Por medio de las situaciones de juego se espera que el niño y la niña pueda desarrollar la socio afectividad de esta manera: trabajar en equipo, desarrollar el sentido de responsabilidad y el gusto estético, formar hábitos de orden y aseo, desarrollar valores de responsabilidad, aprender a elegir de acuerdo a su interés, participar y cooperar en actividades sociales, respeto a sí mismo y a los demás.

En la socio afectividad, el infante cuando juega se integra al medio social haciéndose más amistoso y seguro de sí mismo, demostrando la capacidad de comunicarse correctamente, formando su propio carácter, las emociones y tristezas las comparte con los demás. Esto aumenta en la etapa escolar ya que establece lazos de socialización conociendo a los demás en la forma de pensar y comunicarse. Es a través del juego que se deben motivar a que participen, cooperen y ayuden a las demás personas; de esa forma aprenderán con la práctica normas y valores, a expresarse con confianza y seguridad en sí mismo e independencia personal; esto además propicia la convivencia en el hogar, la escuela y la comunidad.

2.2.10.4 Aplicación del juego en las áreas: cognitiva, psicomotora y socio afectiva

El juego tiene dos componentes: uno de entretenimiento y otro educativo.³⁸ Cuando los niños y niñas juegan se divierten y también se educan. Así, el juego ofrece múltiples ocasiones de aprendizaje, debido a que brinda la posibilidad de poner en marcha nuevas habilidades y desarrollar otras ya aprendidas. Por ejemplo, a través de los juegos motores y sensoriales, desarrollan destrezas motrices, toman conciencia de su cuerpo, aprenden a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. Con la acción sobre los objetos, conocen sus cualidades y el mundo que les rodea. La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de su vida social. Jugando se aprende la solidaridad, se forma y se consolida el carácter y se estimula el poder creador.

El juego sirve al aprendizaje de los valores de la cultura en la sociedad, favorece la adquisición de hábitos sociales y de auto cuidado. Sirve como medio de conocimiento de sí mismo, de los demás y del mundo que lo rodea. Dado que el juego es una actividad natural y preferida en la niñez, supone un punto de partida para proponer y realizar tareas útiles, que conduce a lograr ciertos objetivos educacionales. Los educadores aprovecharán esta fuente de actividad para el trabajo diario, conocerán las formas del juego del grupo con el que se trabaja y basado en la actividad que realizan. Por ello, se presentará las actividades en forma de juego, y a los niños y niñas les parecerá libremente elegido y no impuesto. Se trata de un recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador por lo que se puede emplear como medio para favorecer aprendizajes. Su valor didáctico depende de que permita o no experiencias adecuadas para conseguir los objetivos educativos perseguidos.

³⁸ Pérez C: "Educar Jugando". México: alfaomega .pág.24

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos de desarrollo. En el juego, los infantes controlan sus emociones, canalizan su energía, tienen un mejor acercamiento que ayuda a establecer y a mantener vínculos afectivos.

Compartiendo con otros niños y niñas y respetando el turno de juego, el pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás. Los primeros intercambios sociales se producen cuando los pequeños comparten risas y gestos y hacen movimientos juntos, con el juego simbólico van adquiriendo más valor los juegos de tipo colectivo favoreciéndose las interacciones sociales. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de presentación y se desarrolla el pensamiento. En algunos juegos se ejercitan funciones motrices como la sincronización de movimiento la coordinación viso motora y el desarrollo muscular, tanto grueso como fino.

El juego puede ser un medio diagnóstico porque a través del desenvolvimiento del niño y la niña en actividad lúdica, es posible no solo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, si no también detectar posibles problemas o trastornos que se manifiestan con naturalidad en el juego.

Mediante los juegos se favorece el desarrollo de las áreas cognitivas, psicomotoras y socio afectivas, además sirve al docente como un medio para detectar posibles problemas en el desarrollo infantil, como la poca socialización e integración al grupo, la dificultad para realizar diversas actividades físicas o incluso la falta de capacidad para atender las indicaciones a la hora de realizar una actividad lúdica, es también un medio por el cual niños y niñas se adaptan al entorno y medio social.

2.2.11 El arte y su influencia en el juego.

Según Kant que tanto el arte y el juego como el juego son: “Una finalidad sin fin” en el juego y en el arte, no caben preocupaciones utilitarias por causa de ese interés en

relación a la vida real; el arte y el juego deben alimentarse de ficciones e imágenes; lo que señala la naturaleza del uno y del otro, es precisamente la evasión de lo real al que reemplazan por un mundo de fantasía.³⁹

Los niños y niñas así como se entregan en el arte lo hacen con el juego; a pesar de sus similitudes, sería impropio confundir estas dos expresiones de vida mental, pues al ser los niños individuos, que juegan por necesidad y suerte, no por eso se puede decir que es un artista.

En síntesis, la similitud o semejanza del juego y el arte, es la despreocupación y la diferencia está en lo que hay de distinto entre los niños y niñas que juegan con materiales, que les interesan particularmente y el artista que desea hacer una obra con los materiales que juega y que trabaja. En la medida, que el juego se parece al arte, la emoción estética debe encontrar un clima favorable en el alma de un niño o niña.

La experiencia general del juego en la niñez, contribuye en gran parte a la evolución total de la personalidad, las actividades del juego desarrollan evidentemente los músculos y la coordinación neuro muscular. En los niños y niñas cuyos músculos permanecen inactivos en ese lapso, no sería sorprendente encontrándoselos débiles y flácidos comprobando que no han tenido la estimulación del juego, práctica tan vital en el desarrollo integral de los pre escolares.

2.2.12 La Creatividad e Imaginación.

La creatividad es la clave de la educación en su sentido más amplio y la solución de los problemas más graves de la humanidad. El niño creativo constantemente formula interrogantes porque desea captar en el sentido de los que observa y escucha, los problemas que demanda un tipo de pensamiento creativo son a aquellos que admiten más de una respuesta correcta y en esta categoría se incluyen todos los problemas

³⁹ Abrams, M H- (1991) “ de Addison a Kant” *Hacer las Cosas con Textos*. Norton, Nueva York

básicos que enfrentan al crear. Para que los niños y niñas pongan en práctica su pensamiento creativo, es necesario que tengan curiosidad, flexibilidad ante los problemas, redefinición, conciencia de si mismos, originalidad y capacidad de percepción, estas son aptitudes que tornan creativo al niño o niña y lo hacen diferente a los demás.

La creatividad es un don de características prácticamente universales, en el período que va de los tres a seis años, el niño es altamente creativo, cuando se encuentra en la escuela parvularia.⁴⁰

La imaginación en el aprendizaje de los niños y niñas es fundamental en el desarrollo cognoscitivo ya que les ayuda a tener fantasía. La capacidad para la representación imaginaria puede resultar fundamental para el ser humano. El desarrollo de una vida interior dotada de cierta complejidad puede aumentar la independencia relativa de una persona joven, ésta puede plantearle alguna dificultad desde el punto de vista social e incluso educacional. El reconocimiento y aceptación de la propia vida interior contiene a la persona un medio adicional de hallar satisfacción y realizarse en el juego.⁴¹

2.2.13 Sectores de la metodología de juego en zona.

El juego en sectores o en rincones de actividades es un tipo de actividad que reúne en sí mismo la posibilidad de jugar de diferente manera.

Para esta actividad, los salones se organizan de modo peculiar: los materiales se clasifican por zona de tal modo que todo material disponible para dibujar, moldear se encuentra en un sector; los juguetes y disfraces para dramatizar, se encuentran en otro; y así sucesivamente.

⁴⁰Waisburd, Gilda, Sefchovich, Galia. 1985 “*Hacia una Pedagogía de la Creatividad*”, Trillas. México Capitulo IV y V, págs. 33-36

⁴¹ *Ibíd.* pág. 33 -36

Probablemente lo más interesante y a la vez complejo de esta actividad sea el modo en que se organiza la sala en pequeños grupos. Tanto como en sectores disponibles; la posibilidad por parte de los niños de elegir a que sector van a ir; la variedad de juegos que los niños puedan realizar simultáneamente y el desafío que le propone al maestro coordinar sus intervenciones en cada pequeño grupo.

El juego en zona lleva ya muchos años en la sociedad salvadoreña. Consiste en una estructura didáctica que permite a los niños subdividirse a su elección en distintos sectores de juegos y trabajos que están organizados con materiales en el espacio del salón. En dichos sectores interactúan con sus compañeros, desarrollan propuestas que ellos inician o que tiene sugerencias de la maestra.

El período de juego en zona ofrece la oportunidad a niños y niñas para desarrollar la actividad lúdica en diferentes maneras, por medio de un ambiente organizado o espacios subdivididos e interrelacionados denominados zonas de juego o “áreas de juego en zona”

Las zonas de juegos en espacios físicos equilibradamente funcionales y estéticos que ofrecen estimulación es integral a la actividad lúdica; por lo que el juego en zona supone el funcionamiento simultáneo de todas las áreas de juegos.⁴²

Área de ciencias.

Esta es el área que permite a los niños observar y explorar el medio inmediato; aquí experimenta el mundo exterior físico y biológico en el que puede realizar pequeñas actividades científicas; ya que a temprana edad muestran interés en vivencias que lo llevan a curiosidad a nivel grupal.

Los niños y niñas son curiosos por naturaleza. Quieren saber cosas. Comienzan sus investigación, exploración y aprendizaje del medio ambiente que le rodea tan pronto

⁴² Ministerio de Educación. (Mayo 2003). *Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia en El Salvador*. Autor

como nacen; a medida que se desarrollan, continúa aprendiendo, especialmente a través de la experiencia: escuchan, observan, tocan y huelen.

Los niños y niñas utilizan todos sus sentidos para aprender; de hecho los “científicos dicen que los niños y niñas que no tienen experiencias sensoriales ricas en el transcurso de su edad temprana, nunca aprenden las propiedades de la materia en los años posteriores”⁴³

Algunos maestros de educación parvularia vacilan en enseñar ciencia a los niños porque piensan que no tiene capacidad sin embargo, no se espera que conozcan todo, lo que saben es suficiente para comenzar con un programa de ciencia en el aula.

La zona de ciencia le ayuda al niño y niña no solo a pensar sino que también le sirve para desarrollar su vocabulario, así como observar, hablar y hacer cuidadosamente los acontecimientos más detallados. Les ayuda a que busquen relaciones: comparaciones, relaciones de identidad, diferencias, causas y efectos. Cuando comprendan estas relaciones podrán clasificar, colocar las cosas en un orden comprensibles.

Este sector debe ocupar una zona iluminada, de preferencia con luz natural, cerca de una piletta y de la puerta de entrada al aula, para facilitar las salidas al exterior, en función de la recolección de elementos.

En este sentido el área de ciencias en educación parvularia comprende: el conocimiento de su cuerpo, el medio ambiente físico, la experimentación científica.

A medida que el niño y la niña, realizan sus observaciones, va identificando cualidades de los seres y objetos con que trabaja, lo que permite asociarlos, compararlos, clasificarlos en función de su origen, utilidad, material, y otros.

Entre los materiales que se utilizan en esta área están: lupa, embudos, balanza de peso, coladores, mangueras, tijeras, arena, recipientes, tenazas, lana, plantas, insectos y otros.

⁴³ De Lazo Alba Marian. Separata Sobre la “Metodología Juego Trabajo”.

Área de construcción.

Es la zona donde el niño ejercita las habilidades, para fabricar, a través de la manipulación de instrumentos propios de cada oficio, descubriendo en ellos el uso y funcionamiento de los objetos que desempeñan un rol para denominar obligaciones que se consideran apropiadas en la jornada didáctica.

Esta área permite que tanto niños como niñas desarrollen sus habilidades motrices en donde participen la mayoría de sus sentidos: escucha el golpe del martillo, siente la textura de la madera, huele su aroma. Para ellos, trabajar con trocitos de madera es una experiencia enriquecedora y muy grata. Es esencial aclarar que la actividad a realizar debe presentar seguridad al manipular esta clase de materiales, habrá que enseñarles a utilizarlas con mucho cuidado. Se puede utilizar en esta zona, además de trozos de madera, material plástico, que ofrece menos peligro.

El trabajar con bloques proporciona también la posibilidad de iniciarse en la matemática mediante el cálculo que hagan de los bloques a utilizar.

En esta zona de trabajo debe limitarse el número de niños y niñas, de esa manera será más fácil supervisar y mejorar las condiciones de seguridad; además los educandos desean hablar y compartir sus logros cuando están trabajando. Los maestros deberán permitir que realicen lo que es más importante para ellos.

Por el tipo de juego que implica este sector, requiere un espacio más amplio en relación a las otras áreas; se recomienda que no esté próximo al sector de dramatización para evitar interferencia.

Entre las habilidades que desarrollan los niños y niñas en esa área están:

- Su imaginación, creatividad, sociabilidad, seguridad personal, organización, equilibrio, observación, capacidad de hacer y aprender.

- Los materiales a utilizar en esta área son: mesa de carpintería, clavos, lijas, tenazas, serrucho, martillo, madera, destornillador, llaves, pegamento, tornillos, tuercas, cepillos, alambres, bloques de madera, cajas, conos, embases vacíos, carritos y otros, que utilizará, para completar la escena

Área de dramatización.

Es el área en la cual prevalece el juego dramático, a través de las imágenes simbólicas, representando los distintos tipos de roles, dependiendo de la creatividad de los niños y niñas. Esto favorece su mayor capacidad para poder solucionar problemas, favoreciendo su desarrollo intelectual, dando rienda suelta a sus inquietudes a través de las actividades que ahí realizan.

El juego dramático ofrece la oportunidad de explorar diversos roles para conocer el mundo que le rodea conformándolo a sus propios deseos o necesidades; este es también libre y surge de la imaginación de los niños y niñas; es espontáneo puede desarrollarse y tener lugar en cualquier parte.

Entre las actividades que se desarrollan se destacan: juego socializado, habilidad para desempeñar distintos roles, responsabilidad, imaginación, expresión oral, capacidad de imitar modelos simples de juego y otros.

La dramatización permite al niño y la niña aprender a expresar sus propios pensamientos y sentimientos, no solo con palabras, sino con movimientos de su cuerpo y a la vez expresar la realidad de sus hogares ya sean éstas, positivas o negativas.

Los niños y niñas al realizar la dramatización a través de canciones o cuentos musicales, lo hacen con naturalidad y libertad con que fluye su lenguaje, al representar sus cuentos favoritos.

Objetos que se utilizan en esta área son: utensilios de cocina, casas, muebles, vestuarios (para niños y niñas), espejo, carteras, tijera, peine, zapatos, muñecas, collares, aretes, maquillaje, retazos de tela, materiales de limpieza, títeres, máscaras y otros.

Área de Biblioteca.

Es la zona en donde se ubican las diferentes clases de libros, que le ayudan a los niños y niñas a ampliar sus conocimientos a través del contacto y manipulación.

Estos deben contener dibujos grandes, pequeños y que llamen más la atención, para que adquieran así una mejor comprensión para la lectura y ampliación del lenguaje. El material adecuado que se debe ubicar en esta zona son libros plastificados y hojas resistentes que contiene escenas complejas sin relación entre sí y de escena con secuencias de texto literarios, álbumes de tela.

Los niños y niñas disfrutan del contacto con el material, desarrollando la imaginación, el lenguaje, identificación de personaje e interpretación de escena en secuencias, ya que ellos manipulan los libros y les interesa mirar los dibujos; pero aun les gusta más que les narren o que les incentiven a hacer lectura de imágenes, les atraen los colores y pueden descubrir personajes.

Es conveniente que en esta zona o área exista un espejo grande y títeres para que el niño y niña que es introvertido simule frente al espejo que conversa con los títeres.

Los cuentos proporcionan información; estimulan la imaginación e incrementan el vocabulario. También proporcionan una satisfacción emocional considerable.

Entre los elementos que se utilizan en esta área están: libros de cuento, libros de coloreo, pasatiempos, mesitas, sillitas, cojines, revistas, espejo, títeres, diarios y otros.

Área de Plástica.

Esta área permite a los niños y niñas expresar sus sentimientos, acerca de si mismos y del mundo que les rodea.

Al realizar el modelado, dibujo, collage y pintura se trabajan las diferentes actividades para que puedan expresarse libremente, a través de la técnica grafico plástico, logrando

así la utilización adecuada de éstas, así como el retorcido, rasgado, bruñido y otros que le ayudan a desarrollar la motricidad fina, los valores y la identidad cultural.

Esta área debe de colocarse en un lugar iluminado con muebles para guardar los materiales de juego, así los niños y niñas aprenden el uso correcto de cada uno de los materiales; además deben practicar juego libre y creativo para que reconozcan colores y materiales.

En esta zona los niños y niñas desarrollan la coordinación ojo, mano y coordinación fina, al garabatear y graficar sus dibujos o esquemas, libremente a través de las artes plásticas; expresando en ellas curiosidad e imaginación, de sus ideas y pensamiento.

Los elementos a utilizar en esta zona: papelería de distintos colores, tamaños y texturas, plastilina, crayones, hojas de papel bond, resistol, papel de regalo, papel cover, cartoncillo, pinceles, temperas anilina, hisopos y otros.⁴⁴

Área de Madurez Intelectual

En esta área los niños aprenden a utilizar elementos que le permiten clasificar, seriar poner en correspondencia, relacionar causa- efecto, integración de partes al todo. Agrupa y establece relaciones con imágenes gráficas y formas geométricas y abstractas, participa en juegos pautales, es una zona para la ejercitación de las nociones intelectuales y la psicomotricidad. Su objetivo es incorporar por medio de la ejercitación y manipulación las nociones de forma, espacio, tiempo, esquema corporal, clases y números.

Ambientación: un encerado (parte de pizarra, parte de corcho) que permita además la exposición de trabajo y gráficos, estantería para los cuadernos y trabajo para cada niño, cuadernos, colecciones de libros, rompecabezas, lotos, juegos de memoria, ensartables,

⁴⁴ Ministerio de Educación. (Mayo 2003). *Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia en El Salvador*. Autor

tableros de costura, mosaicos, materiales con diferentes texturas, colores, pesos, entre otros.

2.2.14 Actividades didácticas en áreas de juego en zona.

Actividades didácticas en área de juego en zona. Las acciones o actividades dentro de las zonas de juego deben ser organizadas según el ambiente de libertad de los niños y niñas para que elijan por sí mismos donde y sobre que quiere jugar. El rol del docente en este período es medir aprendizaje evaluándolos continuamente por lo que la observación, el acompañamiento y el dialogo son algunas técnicas para fortalecer y estimular el logro de aprendizaje de los niños y niñas.

La puesta en marcha de cualquier actividad requiere un paso previo de planificación. Los niños y niñas conjuntamente con la maestra dialogan sobre sus intereses de juego y deciden a que zona desean ir a jugar. Entre algunas actividades que se pueden desarrollar con los niños dentro de las áreas de juego en zona están las siguientes:

a) Canto, música: El valor formativo de la música y su relevancia en todos los actos de la vida humana implica que todo su aprendizaje debe formar parte de todo plan de educación. La educación de la música influye sobre el desarrollo de la imaginación, cultiva el sentido del ritmo; por medio de la música se logra la educación del oído, que no consiste solo en la discriminación de sonidos, sino en el conocimiento de ritmo y del contenido de ideas que animan la acción, canciones infantiles, rondas, movimiento y canto.

b) Dibujo. Debe promover a los niños y niñas como un medio de expresión de lo bello; además para conocer y encauzar su lenguaje el dibujo es un auxiliar muy efectivo para la maestra, en el caso de ilustrar acciones o ideas abstractas que es necesario que el niño comprenda; ellos están dispuestos siempre a dibujar; pero no debe olvidarse que la intervención de la maestra debe ser oportuna. Sobre todo con el dibujo libre, para que los niños y niñas se sientan estimulados al terminar de dibujar.

c) *Recorte*. El recorte, sea papel, tela, o cualquier otro material se aplica casi siempre unido al pegado y en relación a otras actividades, desarrolla la oportunidad de recortar siluetas cada vez más complicadas: figuras relacionadas con el tema, recortes de hojas de revistas de acuerdo a sus propios intereses, o recortar directamente el papel sin dibujo previo, figura geométricas, etc. El trabajo de recortes puede iniciarse con el empleo únicamente de los dedos, especialmente con los niños y niñas de 4 años para adquirir ejercitación muscular necesaria.

d) *Modelado*. La plastilina y el barro son materiales adecuados para modelar. La primera se emplea con mayor frecuencia ya que es de fácil manejo, no ensucia y se puede emplear en cualquier momento libre, es aconsejable el empleo de objetos u otras clases de materiales para completar y perfeccionar la actividad de modelado en el niño.

e) *Pegado*: A los niños y niñas les gusta pegar todo tipo de cosas; desde papeles de diversos colores sobre una superficie, hasta siluetas de figuras. Así surge la actividad de “collage”; en la que se emplean distintos materiales, colores, formas y tamaños combinándolos entre sí. Esta es una tarea que estimula tanto la actividad mental como la manual. Se sugiere actividades de pegado muy variadas por su elaboración y por sus materiales utilizados en ella: papel, conchas, legumbres, lana, tela, madera, etc. de manera que el niño tenga la oportunidad de experimentar y aprender técnicas distintas y sugerentes por su variación.

f) *Rondas*. Son las actividades donde se combina el ritmo con el canto, para cultivar en el niño no solo sus sentimientos estéticos, si no su sociabilidad y su desarrollo físico. La enseñanza de una ronda va precedida de ejercicios o movimientos, de respiración en una forma amena. Inflando una vejiga hasta reventarla, apagando una vela, oliendo una flor.

g) *Poesía*. La poesía es la forma más viva y emocional del lenguaje. La poesía seleccionada para niños y niñas debe tener ritmo regular y bien marcado. Debe ser agradable al oído. Se aprende en combinación con canciones, movimientos y matices a

su voz. Las poesías deben seleccionarse de acuerdo al tema y a la mentalidad de los niños y niñas, deben estar escritas con rima y deben ser cortas.

h) Dramatizaciones. Es una actividad muy necesaria en la educación preescolar, ya que a través de ella, el niño y niña aprende a expresar sus propios pensamientos en un todo armónico y coordinado; y aprende a captar el valor de las expresiones de la cara o de la posición del cuerpo. En la dramatización, el niño se libera de tensiones interiores, aprende en forma activa y amena, desarrollando su capacidad creadora, favorece la libre expresión liberal.

i) Pintura. Las pinturas de un niño de edad preescolar son generalmente esquemáticas, debido a la incapacidad de sintetizar el conjunto de sus percepciones. La comprensión del espacio es distinta de la del adulto, se ha referenciado a diferentes actividades y materiales los más sugeridos, son los crayones y se utilizan en su iniciación escolar como un medio de ejecución más completo, cartulina, madera, tela, etc. Para su mejor ejecución es necesario tener en cuenta la imaginación y capacidad de cada niño y niña.⁴⁵

2.2.15 Momentos del Juego en Zona.

El Juego en zona es más que una metodología, en el país se implementó como un período didáctico, uniendo lo que anteriormente eran los juegos recreativos y el trabajo.

¿Qué se debe reforzar en este período? Se debe hacer énfasis en los cuatro momentos siguientes:⁴⁶

La planificación: Procedimiento mediante el cual se establecen los objetivos, actividades, metodología, recursos y evaluación de los temas y el tiempo básico para las rutinas diarias, estableciéndose a estas preguntas: cómo, cuándo, para qué y con qué.

⁴⁵ Ibíd.

⁴⁶Ministerio de Educación.(1999). “*Día a día en la Escuela Parvularia*”. El Salvador. Autor.

Cuando los niños y niñas de educación parvularia, realizan la planificación del período juego en zona con el grupo, debe tener reales criterios para llevarlos a cabo; es decir, que sean aprovechables para el grupo y sobre todo que sea un momento placentero, sin olvidarse que planificar, forma parte de una respuesta lúdica.

Los requisitos que deben tomarse en cuenta al planificar son: no obligar al niño a jugar sino lo desea; no imponerle compañeros de juego; formar un clima placentero y tranquilo, sin imposiciones ni ansiedad.

Desarrollo: Es el tiempo en el que los niños y niñas realizan lo que se ha planificado. Los maestros, en este momento, se convierten en facilitadores del aprendizaje; deben trasladarse de un sector a otro, estar en constante movimiento, observar todo lo que los pequeños realizan, interviniendo sólo cuando sea necesario; mientras tanto los ejecutores de dichas actividades, manifiestan, a través de su obra, su propia realidad, visualizando en ellos su imaginación y creatividad que les permiten desarrollar individualmente su proceso de socialización.

Evaluación: Es la fase en que los niños y niñas emiten juicio valorativo de lo que han realizado e invitan al docente a que los evalúe esta evaluación siempre debe ser positiva. Es una actividad sucesivamente activa; en todo el proceso de aprendizaje, todo esto se evalúa a través de la conducta mostrada en cada etapa de juego; habrá que observar los materiales que utilizó para armar, construir y dramatizar las escenas que más les llamaron la atención, hecho que implica desarmar algunos juegos y armar otros; registrar los elementos de trabajo de los estantes, cambiar la ubicación de las mesas y las sillas y asignar un espacio donde se reúne el grupo para conversar a cerca de lo que sucedió antes de ordenar. Los niños y niñas podrán evaluar seguramente su actividad de acuerdo a los materiales utilizados y al rol desempeñado, en síntesis, mediante todas las experiencias de aprendizaje obtenidos en el proceso.

Orden: Ordenar es disponerse a colocar sistemáticamente las cosas de modo que cada uno ocupa el lugar que le corresponde, logrando armonía y una buena disposición entre

ellos, el docente destina dónde se debe guardar cada material mediante el cual, el orden responde a una necesidad de ubicar las cosas en su lugar; sin embargo el niño o niña debe jugar en el desorden sin sentirse confundido con los elementos del entorno.

Los maestros deben invitar a los niños o niñas a ordenar, motivando sobre lo bonito que se ve el salón cuando esté limpio y ordenando. La participación de todos los niños y niñas es un elemento muy fundamental. El docente debe generar la participación en los diferentes sectores o zonas de juego, sobre todo, cuando un niño o niña solo desea jugar en una misma área.

Para los niños y niñas, esto no debe ser una obligación sino un pedido de colaboración por parte del docente, para que luego lo puedan realizar a partir de una necesidad propia.⁴⁷

Los padres y madres deben fomentar y dejar que los niños y niñas jueguen solos o acompañados, aprovechando estas características de la forma de juego. A medida que se cumple el proceso de crecer se va graduando los intereses y motivos de los juegos. Los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando emprendan su vida de adultos.

El niño y niña completa la actividad hablando solo, comentando lo que hace muchas veces, personalizándose con figuras conocidas; así, jugando se forma y combinan las estructuras mentales que posibilitarán al desarrollo de una inteligencia fecunda. Los padres y madres deben posibilitar estos juegos individuales que en la compañía de amiguitos o hermanos, puedan transformarse en actividades de grupo, donde cada uno aporta su iniciativa, opina y ofrece nuevos aportes para la enseñanza o aventura que se modela.

Cuando los niños y niñas crean un compañerismo invisible dialoga con él, y lo conserva, lo manda, lo castiga y lo premia, es porque una necesidad interior lo impulsa

⁴⁷ Ministerio de Educación- “*Libreta Periodo Didáctico Jornada Diaria Trabajo en Educación Parvularia*”.

a ello; todos estos roles son positivos en el proceso de desarrollo, ya que esa descarga de energías, pone de manifiesto una cantidad de emociones como la risa, euforia, el interés, la alegría y la actividad.

2.2.16 Rol que desempeña el docente en el desarrollo de la metodología de juego en zona.

Los docentes deben ofrecer a los niños y niñas oportunidades para realizar la imaginación y permitirles la libertad de ser originales. Los infantes aprenderán mucho de una situación de juego estimulante y variado. Cuando estén ocupados con un rompecabezas, cortando con tijera o modelando figuras; estarán desarrollando los músculos pequeños de las manos así como la coordinación ojo-mano. Dichas actividades facilitarán el aprendizaje de la lectura y la escritura.

De lo anterior se concluye el rol del docente en el desarrollo del período del juego en zona de la siguiente manera: prepara el ambiente creando un clima agradable en las zonas de juego; estimula, anima, evalúa la acción de niños y niñas durante el desarrollo del período; acompaña continuamente a niños y niñas en las actividades que realizan; posibilita y anima el juego en todas las áreas; no impone, si no que sugiere, motiva, facilita el proceso educativo; valora todas las acciones de niños y niñas reconociéndolos, estimulándolos y evaluándolos; muestra una actitud de placer y alegría.

El rol de los docentes se define como un conjunto de características, producto de la experiencia en la que se debe promover la participación activa de niños y niñas en la construcción de sus aprendizajes a partir de situaciones de aprendizaje creativo. Los docentes deben crear un ambiente positivo donde puedan estimular el desarrollo de las áreas cognitiva, psicomotora y socio afectiva, poniendo en práctica los juegos educativos para favorecer el desarrollo integral.

Los docentes de educación parvularia deben, poseer las siguientes características:

En lo Afectivo.

Personalidad equilibrada, auto control de su temperamento, conducta ejemplar, sincero consigo mismo y con los demás, paciente y tolerante, sencillo y humilde, dinámico y creativo, respetuoso con las normas morales, actitudes positivas hacia el trabajo, confianza y seguridad en sí mismo

En lo Social.

Buenas relaciones interpersonales, sensibilidad social, actitud positiva al cambio, interrelación con la comunidad educativa, espíritu de servicio, responsabilidad, conocimiento de la realidad socioeconómica del país, facilidad de comunicación, voz agradable, facilidad de expresión, saber escuchar a los demás, conocer los derechos universales de la infancia.

En lo Físico.

Buen estado de salud, física, mental y emocional, buena constitución física, habilidades y destrezas psicomotrices.

En lo Intelectual.

Capacidad de observar, explorar e investigar, amplia cultura general, habilidad como facilitador del aprendizaje de los niños y las niñas, comprensión, precisión, creatividad en sus apreciaciones, especialización en el nivel de educación parvularia, conocimiento de psicología infantil y de la pedagogía, conocimiento técnico de la psicopedagogía.⁴⁸

De acuerdo a las características antes descritas los docentes deben tomar conciencia de la responsabilidad que adquieren durante el cumplimiento de su profesión ya que los niños y niñas son seres en desarrollo, en evolución, capaces de participar en la selección

⁴⁸ Ministerio de Educación. (Mayo 2003). “*Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia en El Salvador*”. Autor. Pág. 152

de sus experiencias de aprendizaje, en tal sentido la actividad y el trabajo se consideran estrategias de apropiación en el nivel de educación parvularia. Siendo una de las estrategias más adecuadas el juego educativo, puesto que desarrolla las dimensiones afectiva, social, cognitiva y sensorio motora.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: Es el procedimiento al cual está sujeto una persona de adquirir los conocimientos necesarios de un arte u oficio.

Aprendizaje Significativo: Es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo.

Aprestamiento: Es el desarrollo de habilidades y destrezas previas, para el aprendizaje del niño/a.

Área Biosicomotora: Es una parte de las habilidades físicas que adquieren los niños/as en cuanto a los hábitos que deben realizar y actividades infantiles.

Área de Desarrollo: Contribuyen el segundo nivel de educación formal de niños/as de cuatro a seis años.

Área Cognoscitiva: Es la parte del proceso de conocimientos intelectuales adquiridos de los niños/as de los cuales adquieren dominio total o parcial que tienen íntima relación entre ellos mismos y el mundo que les rodea.

Canto: Es el resultado de la sucesión de sonidos humanos que se manifiestan a través de gestos de alegría de los niños/as contribuyendo a motivar su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Creatividad: Es el proceso a través del cual los niños/as desarrollan las actividades con objetivo de crear y obtener las habilidades necesarias en la práctica.

Desarrollo: Es un proceso natural y biológico sucesivo en el cual se adquieren los cambios físicos que se reflejan a través del crecimiento del peso, así como también la adquisición de conocimientos cognoscitivos que van desarrollando en el contorno social.

Destreza: Capacidad y disposición para realizar alguna actividad. En el caso de niños y niñas preescolares, a través de la experiencia, adquieren habilidades o destrezas cognoscitivas y motoras.

Enseñanza: Proceso metodológico que conlleva a un resultado el cual es que los niños/as puedan captar las ideas teóricas y metódicas en su educación.

Etapas de Desarrollo: Son pequeños períodos surgidos en la vida de los niños/as que reflejan las diferentes formas de comportamiento tanto físicas, intelectuales como sociales. Las cuales les ayudan a irse adaptando en el medio social en el que convive de una forma aceptable o no aceptable.

Hábitos: Son las actividades realizadas en el diario vivir de los niños/as como una práctica constante y sucesiva que viene a producir un efecto en los convencionalismos sociales.

Juego: Es la actividad realizada por los niños/as que le permite la adquisición de conocimientos a través de esta función desarrollando sus destrezas biopsicomotoras.

Juego en Zona: Es el período didáctico en el que se encuentra el niño/a en su proceso de aprendizaje en el que existe el flujo de una combinación del juego – trabajo con el firme propósito de aprender jugando.

Juego – Trabajo: Es una metodología primaria desarrollada en un período didáctico, dirigida para párvulos/as, donde se realizan diversas actividades que favorecen el desarrollo de habilidades y destrezas a través de los materiales educativos distribuidos.

Madurez: Es el momento en que, el niño/a puede aprender con facilidad y sin tensión emocional.

Metodología: Es la práctica recíproca a través de la cual el maestro y el niño/a aprenden a interactuar.

Motivación: Consiste en la estimulación que se les debe de dar a los/as niños/as a través de una serie de factores que le influyen para que estos puedan aprender y desarrollar todas las habilidades necesarias dentro de un aprendizaje.

Motricidad, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción

Motricidad fina, este término se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa, se desarrolla después de ésta y es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico.

Motricidad gruesa: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos.

Planificación: Es un elemento necesario en el aprendizaje de los niños/as ya que les ayudan a realizar mejor sus tareas y a visualizar la magnitud.

Psicomotricidad: Integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad.

Sector de Juego: Son los espacios físicos que se van a utilizar para organizar diferentes tipos de materiales educativos como una forma didáctica. Constituye al desarrollo de habilidades a la adquisición de nuevos conocimientos. .

Zona de Trabajo: Lugar donde los niños/as realizan diariamente su trabajo, en la escuela.

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1 Tipo de Investigación.

El tipo de investigación que se realizó fue de tipo descriptiva y explicativa porque además de describir el fenómeno se trata de buscar la explicación del comportamiento de las variables, este tipo de estudio comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual del problema, que se ha de investigar. Esta investigación no se limitó solamente a la recolección de datos, si no a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. El propósito es describir situaciones y eventos. Decir como es y cómo se manifiesta determinado fenómeno. Buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así describir lo que se investiga. Miden los conceptos o variables a los que se refieren. Se centran en medir con la mayor precisión posible. La investigación descriptiva requiere considerable conocimiento del área que se investiga para formular las preguntas específicas que busca responder. Pueden ofrecer la posibilidad de predicciones, aunque sean rudimentarias.

El diseño de investigación es no experimental. *“La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente variables”*. Es decir, esta investigación es donde no se hacen variar intencionalmente las variables independientes. Lo que se hace en la *investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos*. Como señala Kerlinger (1979, p. 116). *“La investigación no experimental o ex-post-facto es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones”*. De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población total estuvo constituida por niños y niñas de seis años del nivel de educación parvularia, sumando un total de 902 estudiantes, así como 8 docentes del sexo femenino especialistas en dicho nivel pertenecientes todos a escuelas de educación parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del departamento de San salvador.

3.2.2 Muestra.

La muestra seleccionada fue determinada debido a la necesidad de hacer estimaciones de variables, mediante instrumentos de recolección de información.

Para la selección del número de la muestra se detalló la fórmula que se utiliza para las poblaciones finitas, debido a que ya se tiene el dato del tamaño de la población.

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

Dónde:

N= Total de la población

$Z^2 = 1.96^2$ (Si la seguridad es del 95%)

P= Proporción esperada (en este caso 5% - 0.5)

Q= 1- P (para el caso 1- 0. 5 = 05)

D= Precisión (se desea un 5% = 0.05).

Para la extracción de la muestra representativa de la población se efectuó por medio de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

$$n = \frac{(902) \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2 (902-1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{902 \times 3.84 \times 0.25}{0.0025 (901) + 3.84 \times 0.25}$$

$$n = \frac{865.92}{2.25256 + 0.96}$$

$$n = \frac{865.92}{3.2125}$$

$$n = 269.54$$

$$n = \underline{\underline{270}}$$

El tipo de muestreo que se utilizó fue el “aleatorio simple”; donde las unidades de análisis o de observación son seleccionadas aleatoriamente, es decir, al azar en que cada elemento tiene la misma probabilidad de ser elegido. Dicho método se encarga de enfocar el objeto de estudio, si toda unidad disponible para observación (llamada unidad

de muestreo) tiene la misma probabilidad de ser escogida, se sigue que, “toda muestra aleatoria de igual tamaño, tomada de una población dada, ha de tener la misma probabilidad de ser tomada.”⁴⁹

El *procedimiento* para demostrar el muestreo aleatorio simple consiste en: numerar todos los elementos de la población, escribir los números en tarjetas, fichas o bolas, poner luego en una caja o bolsa estos objetos numerados y mezclarlos completamente de determina entonces, el tamaño **n** de la muestra y se sacan los objetos al azar, uno por uno, hasta tener el numero deseado de partidas para anotar.

RESULTADOS OBTENIDOS EN LA SELECCIÓN DE LA MUESTRA TIPO DE MUESTREO ALEATORIO SIMPLE			
N°	Escuelas de Educación Parvularia	Población de 6 años	N° de niños
1	“Hugo Lindo”	90	86
2	“Dr. José Gustavo Guerrero”	52	49
3	“María Montessori”	50	48
4	“Ovidio Decroly”	92	87
	Total	284	270

⁴⁹ Bonilla Gildaberto. *¿Cómo hacer una tesis de Graduación con Técnicas Estadísticas?*. Cuarta Edición. UCA. Editores. San Salvador, El Salvador, 2000. Pág. 233.

3.3 Métodos técnicas e instrumentos de investigación

3. 3.1 Método Estadístico

En el caso de la comprobación de hipótesis el modelo estadístico que se utilizó fue la Ji Cuadrado dicho coeficiente de correlación permitió medir el nivel de confianza o significatividad entre las distribuciones observadas y esperadas en cada una de las operacionalizaciones de hipótesis.

El valor observado del estadístico X^2 (chi cuadrado) viene dado por la siguiente fórmula:

$$X^2 = \frac{\sum (f_e - f_o)^2}{f_e}$$

Dónde:

f_o = Frecuencia observada o real

f_e = Frecuencia esperada

Σ = Sumatoria

Las frecuencias esperadas se obtienen de la siguiente manera⁵⁰:

$$A = \frac{n_1 \quad n_3}{N}$$

$$C = \frac{n_2 \quad n_3}{N}$$

$$B = \frac{n_1 \quad n_4}{N}$$

$$D = \frac{n_2 \quad n_4}{N}$$

⁵⁰ Ortez, E. (2001). Así se investiga, pasos para hacer una investigación. 2ª edición San Salvador. El Salvador: Talleres Gráficos Clásicos Roxil. pág.121.

El cuadro teórico es:

A	B	n ₁
C	D	n ₂
n ₃	n ₄	N

3.3.2 Prueba de Hipótesis Coeficiente de contingencia

Esta prueba estadística es una alternativa adecuada cuando se desea conocer y medir la asociación o correlación y el tipo de escala de las mediciones es nominal. Cabe señalar que la aplicación y el cálculo son muy sencillos, por lo que el coeficiente de contingencia se presenta como un modelo ideal.

El coeficiente de contingencias se rige por las mismas reglas de la correlación y las mediciones de índice correspondiente de + 1 a - 1, pasando por el cero, donde este último significa no correlación entre las variables estudiadas y los dos primeros la correlación máxima. En esta prueba estadística existe el cero, pero no alcanza la unidad, limitante que desfavorece la prueba, pues el máximo de asociación corresponde al número de categorías de las variables, definido como sigue el coeficiente de contingencia, al calcularse, se ajusta a los requisitos de la ji cuadrada de Pearson, por lo que la fórmula para determinarlo es la siguiente:

$$C = \frac{\text{---}}{\text{---}}$$

Dónde:

C = coeficiente de contingencia.

X^2 = valor de X^2 de Pearson calculada previamente.

n = tamaño o número de la muestra.

Pasos.

1. Calcular el valor de X^2 de Pearson.
2. Aplicar la fórmula estadística.
3. Aplicación de la prueba estadística.

3. 3.3 Método específico

El método que se utilizó fue el método “hipotético deductivo” el cual consiste en: comprobar las hipótesis, hacer relaciones entre variables y permite llegar a conclusiones razonables. El método hipotético-deductivo tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. Este método obliga al científico a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación).

La observación y descripción de un hecho para definirlo y delimitarlo formulando posibles soluciones para mejorar las condiciones del contexto en la cual se desarrolla la problemática.

Lo fundamental de este método es la observación de los niños/as para poder comprobar si los recursos materiales influyen en el aprendizaje cognoscitivo; y si la metodología que los docentes utilizaron fueron las adecuadas para el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de seis años de educación parvularia.

3.3.4 Técnicas

Las técnicas que se utilizaron, entendidas como la aplicación específica del método, mediante el procedimiento o conjunto de procedimientos, fueron los medios para recolectar, conservar, ordenar o reelaborar datos sobre la investigación⁵¹; fueron las siguientes:

- **La observación estructurada:** Esta técnica es considerada fundamental dentro del proceso de la investigación, pues en ella se apoyó el equipo investigador para obtener el mayor número de datos del hecho o fenómeno en estudio, para su posterior interpretación. Su aplicación estuvo enfocada a través de visitas que se llevaran a cabo en las instituciones de educación parvularia en el momento que se daba el periodo didáctico juego en zona.
- **Lista de cotejo:** Consistió en una serie de aspectos o categorías a observar de la actuación de las escuelas parvularias objeto de estudio.

3.3.5 Instrumentos:

El instrumento que se utilizó para recolectar información estuvo comprendido en:

- **Prueba piloto:** Todo instrumento de recolección de datos debe resumir dos requisitos esenciales: validez y confiabilidad. Con la validez se determina la revisión de la presentación del contenido, el contraste de los indicadores con los ítems que miden las variables correspondientes. Se estima la validez como el hecho de que una prueba sea de tal manera concebida, elaborada y aplicada y que mida lo que se propone medir.

Tejada (1995) expresa la validez como: “... *el grado de precisión con que el test utilizado mide realmente lo que está destinado a medir*” (p. 26). Es decir, la validez se considera como un

⁵¹ Iglesias Salvador. *Guía para la elaboración de trabajos de investigación monográfica o tesis*. Capítulo I. pág.29

conjunto específico en el sentido que se refiere a un propósito especial y a un determinado grupo de sujetos.

- **Guía de observación:** El uso de este recurso permitió sistematizar la práctica educativa en el aula, y posteriormente contrastarla con los fundamentos teóricos de la investigación. Para su aplicación se identificó a docentes y alumnos a partir de las conductas observadas en la jornada de trabajo y fue elaborada con preguntas las cuales se retomaron con base a los indicadores.

3.4. Metodología y Procedimiento.

La metodología empleada en la investigación se inició con una primera fase de organización, en donde el grupo investigador comenzó el diseñando una planificación para el trabajo bibliográfico y de campo. Esta planificación contemplaba la creación de un plan de trabajo, con el objetivo de orientar las actividades a realizar.

Dicha planificación incluye una fase preliminar de recolección de datos contextuales, donde se partió de un estudio bibliográfico de diferentes informes, documentos, libros y revistas y sitios de la web los cuales brindaron solidez científica y teórica como soporte al trabajo de campo.

En una segunda fase el equipo de investigación realizó el contacto directo con las autoridades de las Escuelas de Educación Parvularia (Dr. José Gustavo Guerrero, Hugo Lindo, María Montessori, Ovidio Decroly) donde se presentaron cartas solicitando permisos para realizar el trabajo de campo.

Posteriormente se les presentó el plan de trabajo diseñado y realizando la debida gestión con las autoridades de las instituciones educativas. Una vez concedido el permiso por parte de las autoridades de las instituciones se coordinó con las maestras de parvularia en cargadas de los niños y niñas de seis años, para la realización de visitas para la observación y sometiendo a validación los instrumentos de observación, Éste estuvo diseñado con el objetivo de recoger información acerca de las diferentes estrategias y

metodología que utilizan las maestras en las actividades. En esta fase se observó el recurso material con el que cuentan las áreas de juegos en zona.

Por otro lado, con base a la bibliografía consultada, las observaciones y los apuntes realizados en cada una de las visitas a la institución educativa tuvo una duración de dos meses, el grupo investigador seleccionó el tipo de instrumentos a aplicar a partir de las hipótesis y de los indicadores de trabajo. En este sentido, se elaboró una guía de observación para los niños / niñas de educación parvularia y docentes.

Seguidamente, para la prueba de hipótesis se procedió a elaborar una base de datos aplicando la fórmula respectiva para dicha comprobación.

De esta forma, se elaboró una matriz de coherencia para la elaboración de los respectivos instrumentos y estos se sometieron a validación con personal especializado con gran experiencia en el área (ver anexo 7), posteriormente se realizó un pilotaje a niños con características similares a la muestra objeto de estudio; para luego aplicarlo a dicha muestra (ver anexo 3).

Como última fase al haber obtenido los datos, se procedió a la integración de los mismos utilizando cuadros de vaciado para posteriormente tabularlos en forma mecánica y electrónica, estos datos se contemplan en los cuadros y gráficos con sus respectivos análisis, de resultados obtenidos de la investigación realizada (ver anexo 4). Los resultados permitieron elaborar conclusiones y recomendaciones del estudio dirigido a las personas involucradas.

Para finalizar el grupo de investigación elaboró una propuesta con lineamientos educativos para que las escuelas de educación parvularia puedan poner en práctica, y de esta forma los niños y niñas obtengan un mejor aprendizaje significativo.

3.5 SISTEMA DE VARIABLES Y SU OPERACIONALIZACION

Hipótesis	Hipótesis Específica	Variable	Conceptualización	Indicadores
1. Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.	H1: Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.	X= Recursos materiales	Al equipar las áreas de juego en zona debe de incluirse títeres, juegos con agua y arena, juegos musicales, juegos de entretenimiento, prendas de vestir, cuenta poesías, canciones, cubos, palitos, carros que puedan utilizarse y juegos creativos, juguetes inflables de goma y de madera, implementos para la psicomotricidad materiales para la expresión artística y plástica, bloques, pistas, juegos de ensamble, entre otros para la construcción. ⁵²	-Material adecuado -Programa de estudio -Medios y recursos adecuados para el aprendizaje significativo -Planificación didáctica
	H0: Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona no influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.	Y= aprendizaje cognoscitivo	Trata de explicar cómo las otras especies y el hombre pueden aprender conductas nuevas y experiencias previas o como se puede recordar respuestas de gran complejidad durante un largo período de tiempo y sin reforzamiento, se usa en representaciones cognitivas en la conducta y en vez de estímulo respuesta.	-Resolución de conflictos -Aplicación de procesos metales - Autonomía -Orientación espacial

⁵²Ministerio de Educación. (Mayo 2010). *Versión Preliminar para la Validación de la Política Nacional de Educación y Desarrollo Integral para la Primera Infancia*. El Salvador. Autor.

Hipótesis	Hipótesis Específica	Variable	Conceptualización	Indicadores
2. La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.	H2: La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.	X= metodología	<p>La metodología docente en el juego en zona requiere de una gran maestría pedagógica ,por lo que no se debe dejar a la improvisación se deberán tener planificadas diferentes actividades que se propondrán a las niñas y a los niños .estos por si solos deben seleccionar los juguetes y actividades que han de realizar.</p> <p>Los docentes deben enriquecer las iniciativas de los niños y niñas con sugerencias, preguntas, demostraciones de cómo utilizar un determinado material.</p> <p>Si la niña o el niño no se decide por un contenido específico o cambia constantemente de material, se le propone utilizar uno y se juega con el o ella para motivarle o interesarle por la actividad, sin obligarle.⁵³</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Técnicas utilizadas por los docentes -Formación y capacitación recibidas en áreas de juego e zona -Planificación didáctica -Recursos materiales utilizados en la ejecución de la metodología -Asignación de tiempo -Desarrollo de habilidades y destrezas -Metodología -Espacios físicos adecuados -Periodos didácticos
	H0: La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona no se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.	Y= desarrollo psicomotriz	<p>Es la madurez psicológica y muscular que tiene una persona, en este caso un niño. Los aspectos psicológicos y musculares son las variables que constituyen la conducta o actitud.</p> <p>Trata de que el niño viva con placer las acciones que desarrolla durante el juego libre. Esto se logra en un espacio habilitado especialmente para ello.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Expresión corporal -Desarrollo de motricidad fina -Desarrollo de motricidad gruesa - Equilibrio

⁵³ Ibid.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

4.1 Organización y clasificación de los datos obtenidos

A continuación se presenta la relación que existe entre variables, indicadores e ítems de las guías de observación aplicadas a niños y niñas de seis años de educación parvularia y a docentes del mismo nivel.

Hipótesis específica número uno: Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.

Variable independiente: "Recursos materiales"

N° del indicador	Relación con los ítems de la guía de observación dirigida a los docentes
1. Material adecuado	4
2. Programa de estudio	3
3. Medios y recursos adecuados para el aprendizaje significativo	6

Variable dependiente: "Aprendizaje cognoscitivo"

N° del indicador	Relación con los ítems de la guía de observación dirigida a los estudiantes
------------------	---

1. Resolución de conflictos	13
2. Aplicación de procesos mentales	4, 10, 11, 14
3. Autonomía	7,8
4. Orientación espacial.	1, 5, 6

Hipótesis específica número dos: La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.

Variable independiente: Metodología

N° del indicador	Relación con los ítems de la guía de observación dirigida a los docentes
1. Técnicas utilizadas por los docentes	10
2. Formación y capacitación recibida en áreas juego en zona	7
3. Planificación didáctica	8
4. Recursos materiales en la ejecución de la metodología	5
5. Asignación de tiempo	11
6. Espacios físicos adecuados	2
7. Desarrollo de habilidades y destrezas	1
8. Períodos didácticos	12
9. Metodología	9

Variable dependiente: "desarrollo psicomotriz"

N° del indicador	Relación con los ítems de la guía de observación dirigida a los estudiantes
1. Expresión corporal	15, 16
2. Desarrollo de motricidad fina	2, 9 3
3. Desarrollo de motricidad gruesa	12
4. Equilibrio	

4.1.1 Aplicación del chi cuadrado "x²"

$$\text{Fórmula: } X^2 = \sum \frac{(f_e - f_o)^2}{f_e}$$

Hi1. "Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años."; se establecieron los siguientes indicadores con base a las variables:

V.I.1 " Recursos materiales"

1. Material adecuado
2. Programa de estudio
3. Medios y recursos adecuados para el aprendizaje significativo

V.D1 "Aprendizaje Cognoscitivo"

1. Resolución de conflictos
2. Aplicación de procesos mentales
3. Autonomía
4. Orientación espacial.

Variable independiente 1

“Recurso materiales”

Variable dependiente 1
“Aprendizaje cognoscitivo”

	SI	NO	
SI	2006	724	2730
NO	712	2018	2730
	2718	2742	5460

$$A = \frac{(2730)(2718)}{5460} = 1359$$

$$B = \frac{(2730)(2742)}{5460} = 1371$$

$$C = \frac{(2730)(2718)}{5460} = 1359$$

$$C = \frac{(2730)(2742)}{5460} = 1371$$

$$1359 + 1359 + 1371 + 1371 = 5460 / 4 = 1365$$

RESPUESTA	SI	NO	TOTAL
frecuencia observada	2006	724	2730
frecuencia esperada	1365	1365	2730

Cálculo del χ^2

fo	fe	(fo-fe)	(fo-fe) ²	$\frac{(fo-fe)^2}{N}$
2006	1365	641	410,881	150.51
724	1365	641	410,881	150.51
				$\chi^2= 301.02$

El chi cuadrado " χ^2 " calculado es igual a 301.02

Cálculo para determinar el grado de libertad.

Fórmula $gl = (f-1) (c-1)$

gl = grados de libertad

f = número de filas c = número de columnas

Cálculo de $gl = (2-1) (2-1) = 1 \times 1 = 1$

El chi cuadrado χ^2 calculado es igual a **(301.02)** mayor al de la χ^2 teórica **(.0039)** que se encuentra en la tabla correspondiente a 1 grado de libertad ubicado en la columna de la izquierda y a un 95 % de confianza en la primera fila donde se encuentran los porcentajes.

Hi2. " La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años. "; se establecieron los siguientes indicadores

V.I.2 “Metodología”

1. Técnicas utilizadas por los docentes
2. Formación y capacitación recibida en áreas juego en zona
3. Planificación didáctica
4. Recursos materiales en la ejecución de la metodología
5. Asignación de tiempo
6. Espacios físicos adecuados
7. Desarrollo de habilidades y destrezas
8. Períodos didácticos
9. Metodología

V.D.2. “Desarrollo Psicomotriz”

1. Expresión corporal
2. Desarrollo de motricidad fina
3. Desarrollo de motricidad gruesa
4. Equilibrio

Variable independiente1

“Metodología”

Variable dependiente 2

“Desarrollo Psicomotriz”

	SI	NO	
SI	1077	633	1,710
NO	629	1,081	1,710
	1,706	1,714	3,420

$$A = \frac{(1710)(1706)}{3420} = 853$$

3420

$$C = \frac{(1710)(1706)}{3420} = 853$$

3420

$$B = \frac{(1710)(1714)}{3420} = 857$$

3420

$$D = \frac{(1710)(1714)}{3420} = 857$$

3420

$$853 + 857 + 853 + 857 = 3420 / 4 = 855$$

RESPUESTAS	SI	NO	TOTAL
frecuencia observada	1,077	633	1,710
frecuencia esperada	855	855	1,710

Cálculo del X^2

fo	fe	(fo-fe)	(fo-fe) ²	$\frac{(fo-fe)^2}{N}$
1,077	855	222	49.284	28.82
633	855	- 222	49.284	28.82
				$x^2 = 57.64$

El chi cuadrado " X^2 " es igual a **57.64**

Cálculo para determinar el grado de libertad

Fórmula: $gl = (F - 1) (C - 1)$

gl= grados de libertad

f = número de filas

c= número de columnas del cuadro

Cálculo: $gl = (2 - 1) (2 - 1) = 1 \times 1 = 1$

El chi cuadrado "X²" calculado es igual a **(57.64)** mayor al valor de la x² teórica **(.0039)** que se encuentra en la tabla correspondiente a 1 grado de libertad ubicado en la columna de la izquierda y a un 95% de confianza en la primera fila donde se encuentran los porcentajes.

La relación encontrada entre las variables de las hipótesis de trabajo son significativas con un 95 % de confianza y con un 5 % de error, por lo tanto se rechazan las hipótesis nula (Ho) y se aceptan las hipótesis de trabajo (Hi).

4.2 Análisis e interpretación de los resultados de la investigación.

En este apartado se presenta la tabulación, interpretación y análisis de los resultados de la investigación, con base a la información proporcionada por los docentes, niños y niñas de seis años de educación parvularia miembros de las escuelas de educación parvularia del departamento de San Salvador, objeto de estudio para la investigación; y en general con los datos obtenidos mediante la observación realizada en cada centro de estudio. En la siguiente tabla se presenta las frecuencias obtenidas en cada ítem de la guía de observación; tomando en cuenta las siguientes opciones si y no, para cada una de las conductas observadas, posteriormente se calculara para cada ítem el porcentaje correspondiente.

4.1.1. Sector Estudiantil

En la siguiente tabla se presenta las frecuencias obtenidas en cada ítem de la guía de observación; tomando en cuenta las siguientes opciones si y no, para cada una de las conductas observadas, posteriormente se calculó para cada ítem el porcentaje correspondiente.

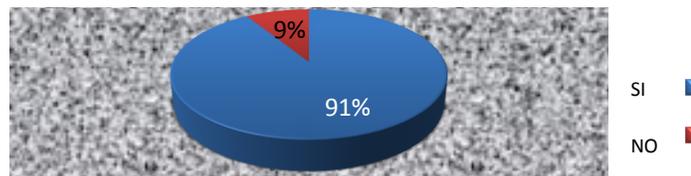
TABLA N° 1. GUIA DE OBSERVACION DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE SEIS AÑO

GUIA DE OBSERVACION DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE SEIS AÑOS							
N	ITEM	SI	%	NO	%	TOTAL DE FRECUENCIA	TOTAL DE PORCENTAJE
1	¿Diferencia los conceptos de orientación espacial durante el juego en zona?	246	91.1	24	8.90	270	100%
2	¿Muestra habilidades de coordinación motora fina en las diferentes áreas de juego en zona?	217	80.36	53	19.64	270	100%
3	¿Muestra habilidades de coordinación motora gruesa en las diferentes áreas de juego en zona?	222	82.22	48	17.78	270	100%
4	¿Identifica los objetos por su tamaño, grandes, medianos y pequeños?	258	95.56	12	4.44	270	100%
5	¿Reconoce la ubicación y conceptos de los objetos adelante, atrás, cerca, lejos al darle indicaciones sencillas?	243	89.99	27	10.01	270	100%
6	¿Muestra habilidades de orientación espacial al armar rompecabezas?	187	69.25	83	30.75	270	100%
7	¿Es evidente la autonomía cuando juega en la zona de construcción?	206	76.31	64	23.69	270	100%
8	¿Muestra actitud de liderazgo en el período de juego en zona?	192	71.12	78	28.88	270	100%
9	¿Cuándo juega con plastilina construye formas y figuras?	80	29.64	190	70.36	270	100%
10	¿Desarrolla la creatividad y la imaginación de las expresiones libres a través del juego?	230	85.18	40	14.82	270	100%
11	¿Reproduce imágenes a través del dibujo por medio de la observación?	144	53.33	126	46.67	270	100%
12	¿Sigue la dirección de un objeto al realizar juegos?	243	90.00	27	10.00	270	100%
13	¿Es evidente la resolución de conflictos a través del juego?	196	72.59	74	27.41	270	100%
14	¿Analiza e interpreta la secuencia de una narración de cuentos?	95	35.17	175	64.83	270	100%
15	¿Cuándo dramatiza representa personajes y expresiones gestuales?	136	50.37	134	49.63	270	100%
16	¿Imita modelos simples en el juego, como policía, maestra, mamá, papá, doctor, etc.?	136	50.36	134	49.64	270	100%
		3031	70.16	1.289	29.84	4.320	100%

TABLA √N° 2. CONCEPTOS DE ORIENTACION ESPACIAL

¿DIFERENCIA LOS CONCEPTOS DE ORIENTACIÓN ESPACIAL DURANTE EL JUEGO EN ZONA?		
OPCIONES	F	%
SI	246	91%
NO	24	9%
TOTAL	270	100

GRAFICO N°1
¿Diferencia los conceptos de orientacion espacial?

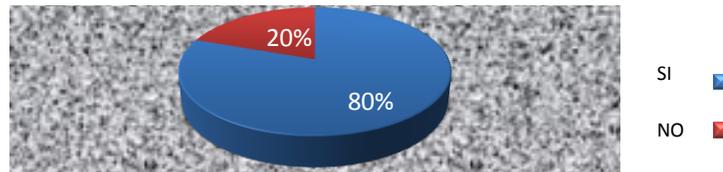


El indicador "orientación espacial" que se refiere a la capacidad de imaginar objetos en dos o más dimensiones; de la variable dependiente número uno "aprendizaje cognoscitivo" tiene relación con el ítem número uno de la guía de observación dirigida a niños y niñas de seis años teniendo como resultado que el 91% si diferencia los conceptos de orientación espacial durante el periodo didáctico juego en zona, siendo notorio cuando permanecían en la zona de construcción y en la interrelación entre compañeros. Mientras que en la minoría se logró constatar que no saben diferenciar los conceptos de orientación espacial al poco interés que los niños presentan. Cuando los niños y niñas diferencian estos conceptos logran una mejor coordinación de movimiento, mejora la capacidad de atención.

TABLA N° 3. HABILIDADES DE COORDINACION MOTORA FINA

¿MUESTRA HABILIDADES DE COORDINACIÓN MOTORA FINA EN LAS DIFERENTES ÁREAS DE JUEGO EN ZONA?		
OPCIONES	F	%
SI	217	80%
NO	53	20%
TOTAL	270	100

GRAFICO N°2
¿Muestra habilidades de cooredinacion motora fina en las diferentes areas de juego en zona

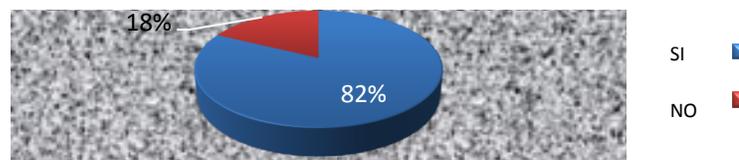


Para el indicador "desarrollo de motricidad fina que significan los movimientos finos, precisos, y con destreza. (Coordinación óculo-manual, fonética etc.) "de la variable dependiente "desarrollo psicomotriz" tiene relación con el ítem número dos de la guía de observación; se pudo constatar que la el 80% parte de estudiantes muestra habilidades de coordinación motora fina en algunas de las áreas de juego en zona siendo más evidente en la zona de construcción y en la de madurez intelectual. A diferencia de 20% de porcentaje que no mostro habilidades de coordinación motora fina por no concluir el juego. En la motricidad fina es donde se emplean los músculos pequeños como: los dedos, ojo, boca y otros.

TABLA N° 4. HABILIDADES DE COORDINACION MOTORA GRUESA

MUESTRA HABILIDADES DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN LAS DIFERENTES ÁREAS DE JUEGO EN ZONA.		
OPCIONES	F	%
SI	222	82%
NO	48	18%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 3
Muestra habilidades de coordinación motora gruesa en las diferentes áreas de juego en zona

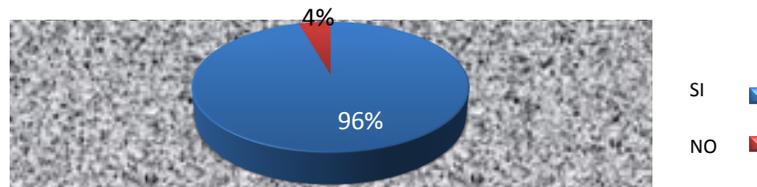


Con respecto al indicador "motricidad gruesa" hace referencia a movimientos amplios (Coordinación general y visomotora, tono muscular, equilibrio etc.) de la variable dependiente "desarrollo psicomotriz tiene relación con el ítem número tres de la guía de observación; se pudo comprobar que el 82% mostro habilidades de coordinación motora gruesa siendo notorio en la práctica de juegos con algunos recursos materiales con que cuentan las diferentes zonas. Según los resultados obtenidos un 18 % de porcentaje de niños y niñas observadas no manifiestan habilidades de coordinación motora gruesa mostrando una actitud pasiva ante el juego. La motricidad gruesa son las habilidades físicas que incluyen los músculos grandes del cuerpo, se requiere para el baile, saltar, correr y otras actividades. El desarrollo psicomotriz es diferente en cada niño y niña. La motricidad gruesa se puede desarrollar al aire libre o en lugares cerrados.

TABLA N° 5. IDENTIFICACION DE FORMAS Y TAMAÑOS

IDENTIFICA LOS OBJETOS POR SU TAMAÑO GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑOS.		
OPCIONES	F	%
SI	258	95.56
NO	12	4.44
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 4
Identifica los objetos por su tamaño grande,
mediano y pequeños

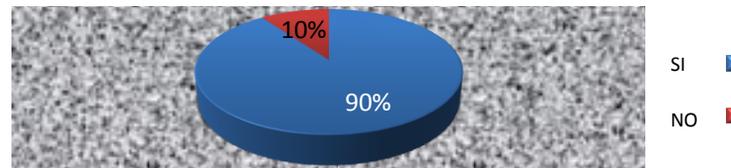


Por otro lado con respecto al indicador "aplicación de procesos mentales" conocido como método por el cual todas las personas pueden decidir algo ya que antes de hacer las cosas lo meditan lo repasan y tratan de dar un orden lógico a sus ideas de la variable dependiente "aprendizaje cognoscitivos relaciona con el ítem número cuatro de la guía de observación dirigida a niños y niñas de educación parvularia, obteniendo como resultado que el 96 % parte de los estudiantes logran distinguir los objetos por su tamaño (grande, mediano, pequeño) , a diferencia de un 4 % que no saben diferenciar el tamaño de los objetos debido a que manifiestan conductas de distracción en el desarrollo del periodo didáctico juego en zona. A través del juego los niños y niñas tienen la capacidad para clasificar y este es el decisivo para el desarrollo de los procesos mentales.

TABLA N° 6. UBICACIÓN Y CONCEPTOS DE LOS OBJETOS

RECONOCE LA UBICACIÓN Y CONCEPTOS DE LOS OBJETOS ADELANTE, ATRÁS, CERCA, LEJOS AL DARLE INDICACIONES SENCILLAS.		
OPCIONES	F	%
SI	243	90%
NO	27	10%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 5
Reconoce la ubicación y conceptos de los objetos adelante, atrás, cerca, lejos al darle indicaciones sencillas

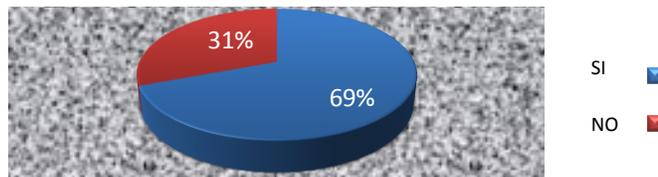


Con base al indicador “orientación espacial” de la variable dependiente “ aprendizaje cognoscitivo ” de la hipótesis especificativa número uno tiene relación con el ítem número seis muestra habilidades de orientación especial al armar rompecabezas un considerable el 90 % de niños y niñas muestran este tipo de habilidad de armar rompecabezas de madurez intelectual. A diferencia de un 10 % porcentaje que no poseen esas habilidades. Entre los principios que fundamentan la metodología juego en zona Vigotsky afirma que los niños y niñas desarrollan su propio pensamiento, todo proceso mental está dirigido a la solución de un proceso determinado.

TABLA N° 7. ORIENTACIÓN ESPACIAL AL ARMAR ROMPECABEZAS.

MUESTRA HABILIDADES DE ORIENTACIÓN ESPACIAL AL ARMAR ROMPECABEZAS.		
OPCIONES	F	%
SI	187	69%
NO	83	31%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 6
Muestra habilidades de orientación espacial al armar rompecabezas. gráfico

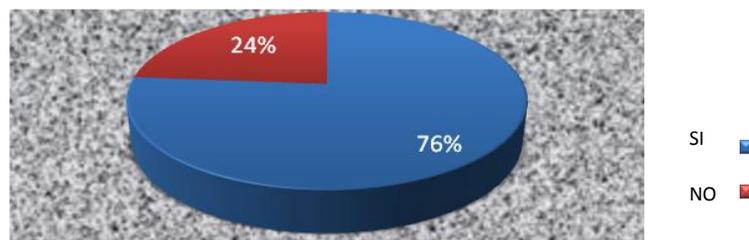


Con base al indicador “orientación espacial” de la variable dependiente “aprendizaje cognoscitivo” de la hipótesis especificativa número uno tiene relación con el ítem número seis muestra habilidades de orientación especial al armar rompecabezas una considerable del 69% de niños y niñas muestran este tipo de habilidad de armar rompecabezas de madurez intelectual. A diferencia de 31% porcentaje que no poseen esas habilidades. Entre los principios que fundamentan la metodología juego en zona Vigotsky afirma que los niños y niñas desarrollan su propio pensamiento, todo proceso mental está dirigido a la solución de un proceso determinado.

TABLA N° 8 AUTONOMIA EN LA ZONA DE CONSTRUCCION.

¿ES EVIDENTE LA AUTONOMÍA CUANDO JUEGA EN LA ZONA DE CONSTRUCCIÓN		
OPCIONES	F	%
SI	206	76%
NO	64	24%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 7 *Es evidente la*
Es evidente la autonomía cuando juega en la zona de construcción?.

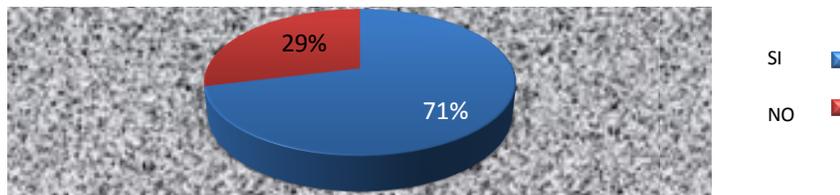


Por otro lado el ítem número siete “es evidente la autonomía cuando juega en la zona de construcción” que corresponde al indicador “autonomía” que hace referencia al progresivo conocimiento que los niños/as van adquiriendo de sí mismos, a la autoimagen que a través de este conocimiento va configurándose y a la capacidad para utilizar los recursos personales que en cada momento dispongan; de la variable dependiente “aprendizaje cognoscitivo”; que 76% presenta actitudes de confianza en sí mismos, mientras que existen un 24% porcentaje que manifiesta este tipo de conducta. Por medio del juego el niño demuestra autonomía al trabajar en equipo, aprende a elegir de acuerdo a sus intereses.

TABLA N° 9. LIDERAZGO EN EL JUEGO EN ZONA

¿MUESTRA ACTITUD DE LIDERAZGO EN PERÍODO DE JUEGO EN ZONA?.		
OPCIONES	F	%
SI	192	71%
NO	78	29%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 8
Muestra actitud de liderazgo en período de juego en zona.

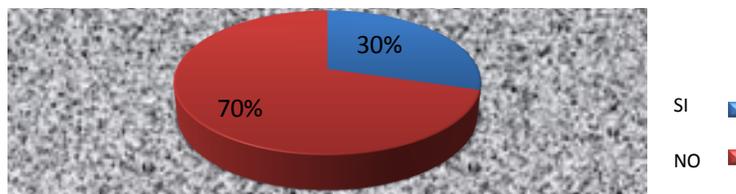


Para el indicador "autonomía" de la variable dependiente "aprendizaje cognoscitivo" que corresponde a la hipótesis específica número uno se redactó el ítem número ocho, "muestra actitud de liderazgo en el periodo de juego en zona" de la guía de observación para niñas y niños de seis años, teniendo como resultados del 71% si muestra dicha actitud debido a que se muestra líder frente al grupo de compañeros aunque existe un 29% porcentaje que no presenta este tipo de conducta mostrándose pasivo y muchas veces dominado por los demás miembros del grupo. A través del juego aprenden a expresarse con confianza y seguridad en sí mismo e independencia personal, esto propicia la convivencia en el hogar, la escuela y la comunidad.

TABLA N° 10. CONSTRUCCION DE FORMAS Y FIGURAS

¿CUANDO JUEGA CON PLASTILINA CONSTRUYE FORMAS Y FIGURAS?.		
OPCIONES	F	%
SI	80	30%
NO	190	70%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 9
¿Cuando juega con plastilina construye formas y figuras?.

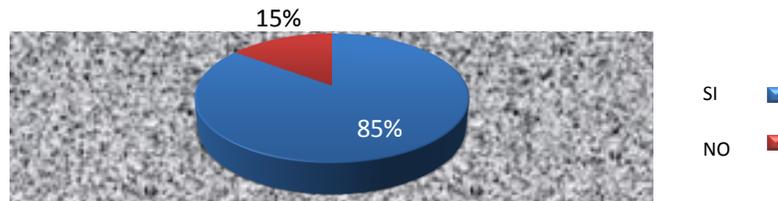


Con base al ítem número nueve, "cuando juega con plastilina construye formas y figuras" que corresponden al indicador "motricidad fina" de la variable dependiente "desarrollo psicomotriz" los resultados según las conductas observadas hay una variación negativa debido a que el 70% no juega ni construye formas con plastilina no por falta de voluntad de los estudiantes si no por la falta de material y en el peor de los casos la inexistencia de la zona plástica, la 30% de la muestra observada si construye formas y figuras con plastilina desarrollando su motricidad fina. La motricidad es donde se utiliza todos los músculos finos del cuerpo tales como: ojos manos.

TABLA N° 11. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD Y LA IMAGINACIÓN

¿DESARROLLA LA CREATIVIDAD Y LA IMAGINACIÓN DE LAS EXPRESIONES LIBRES A TRAVÉS DEL JUEGO?		
OPCIONES	F	%
SI	230	85%
NO	40	15%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 10
¿Desarrolla la creatividad y la imaginación de las expresiones libres a través del juego?

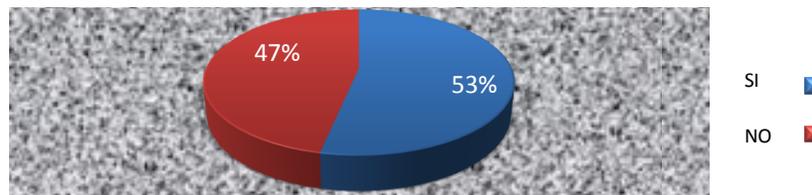


El indicador "aplicación de procesos mentales" de la variable dependiente número uno "aprendizaje cognoscitivo" tiene relación con el ítem número 10 de la guía de observación dirigida a niños y niñas de seis años teniendo como resultado que el 85 % se desarrolla la creatividad y la imaginación con las expresiones libres a través del juego siendo notorio casi en todas las zonas, a diferencia 85 % de un mínimo porcentaje que no es evidente la creatividad e imaginación. Niños y niñas aprenden jugando, existe una interacción entre el juego y la funcionalidad del trabajo. A través del juego libre adquieren habilidades destrezas, hábitos y actitudes, cambiando las facultades físicas, intelectuales, sociales, afectivas y creativas.

TABLA N° 12. OBSERVACION DE IMAGNES

¿REPRODUCE IMÁGENES A TRAVÉS DEL DIBUJO POR MEDIO DE LA OBSERVACIÓN?		
OPCIONES	F	%
SI	144	53%
NO	126	47%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 11
¿Reproduce imágenes a través del dibujo por medio de la observación?

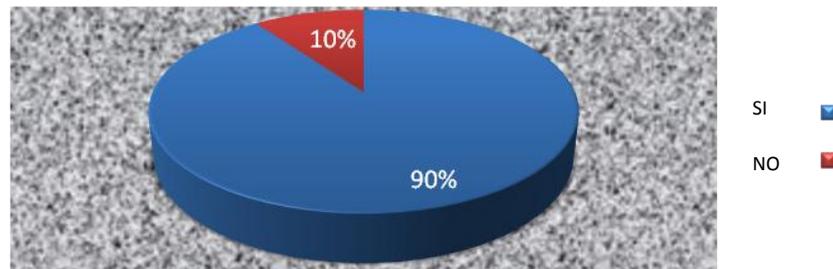


Para el indicador "aplicación de procesos mentales" de la variable dependiente "aprendizaje cognoscitivo" que corresponde a la hipótesis específica número uno tiene relación con el ítem número once de la guía de observación aplicada a los niños y niñas de educación parvularia, se logró constatar que 53% de la muestra observada logra reproducir imágenes a través del dibujo por medio de la observación, mientras que el 47% no muestra interés en aplicar dichas procesos mentales. La imaginación en el aprendizaje de los niños y niñas es fundamental en el desarrollo cognoscitivo ya que les ayuda a tener fantasías.

TABLA N° 13. COORDINACION EN LA REALIZACION DE JUEGOS

¿SIGUE LA DIRECCIÓN DE UN OBJETO AL REALIZAR JUEGOS?		
OPCIONES	F	%
SI	243	90%
NO	27	10%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 12
¿Sigue la dirección de un objeto al realizar juegos?

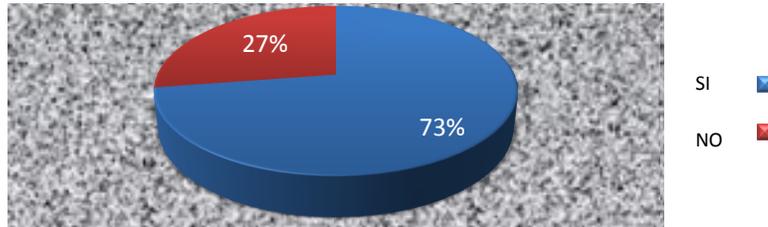


Por otro lado con respecto al indicador “equilibrio” que en general, el equilibrio podría definirse como “el mantenimiento adecuado de la posición de las distintas partes del cuerpo y del cuerpo mismo en el espacio; que corresponde a la variable dependiente “desarrollo psicomotriz” se relaciona con el ítem número 12 del instrumento de observación aplicado a los niños y niñas de seis años, donde se pudo constatar que del total de la muestra, el 90% sigue la dirección de un objeto al realizar juegos, a diferencia de un 10 % porcentaje que no logra desarrollar esta habilidad. Los educandos que disfrutaron del juego utilizan adecuadamente el material mostrando una coordinación óculo motriz excelente.

TABLA N° 14 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS A TRAVÉS DEL JUEGO

¿ES EVIDENTE LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS A TRAVÉS DEL JUEGO?		
OPCIONES	F	%
SI	196	73%
NO	74	27%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 13.
¿Es evidente la resolución de conflictos a través del juego?



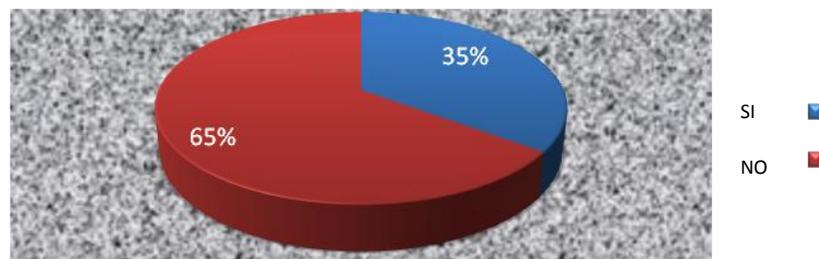
Con respecto al ítem número trece de la guía de observación dirigida a niños y niñas de seis años, "es evidente la resolución de conflictos a través del juego" correspondiente al indicador "resolución de conflictos" y con base a los recursos y con base a las conductas observadas el 73% de niños y niñas son capaces de resolver problemas con los que se encuentran durante el desarrollo del periodo didáctico juego en zona. Mientras que el 27% presenta dificultades para la resolución de conflictos. Los niños y niñas desarrollan su propio pensamiento por lo tanto resuelven dificultades jugando.

TABLA N° 15. INTERPRETACION EN LA NARRACION DE CUENTOS

¿ANALIZA E INTERPRETA LA SECUENCIA DE UNA NARRACIÓN DE CUENTOS?		
OPCIONES	F	%
SI	95	35%
NO	175	65%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 14

¿Analiza e interpreta la secuencia de una narración de cuentos?

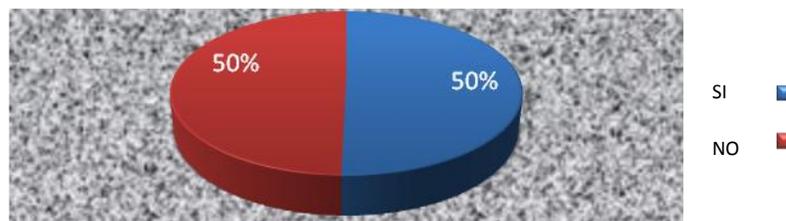


Con base al ítem número catorce analiza e interpreta la secuencia de una narración de cuentos, que corresponde al indicador "aplicación de procesos mentales" de la variable dependiente "aprendizaje cognoscitivo" los resultados de acuerdo a lo observado es que existe una variación negativa debido a que el 65% no pone en práctica este proceso mental por falta de material y del poco interés que las maestras encargadas de las secciones, a aunque existe un 35% por parte de la muestra observada que si analiza e interpreta las secuencias de una narración de cuentos. Los niños son ingeniosos para crear, imaginar y simbolizar, comprenden y expresan bien lo que se les ha narrado.

TABLA N° 16. DRAMATIZACION DE PERSONAJES

¿CUÁNDO DRAMATIZA REPRESENTA PERSONAJES Y EXPRESIONES GESTUALES?		
OPCIONES	F	%
SI	136	50%
NO	134	49%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 15
¿Cuándo dramatiza representa personajes y expresiones gestuales?



Para el indicador "expresión corporal" que puede definirse como la disciplina cuyo objeto es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento como instrumentos básicos.

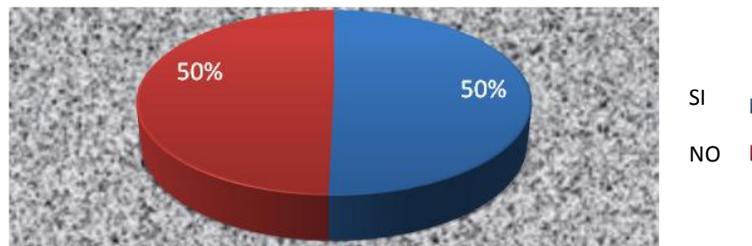
de la variable dependiente "desarrollo psicomotriz" tiene relación con el ítem número quince de la guía de observación dirigida a niños y niñas de seis años se obtuvo como resultado con un 50% de diferencia de niños y niñas que si dramatizan representando personajes y expresiones gestuales y una cantidad 50% que no realiza esta actividad de expresión corporal , debido a que en la mayoría de las escuelas observadas no habilitan la zona de dramatización o no están equipadas con el material suficiente y adecuado. La imitación les permite familiarizarse con los roles ya que son formas de juego que proporcionan mayor percepción de sí mismo y de la sociedad.

TABLA N° 17. IMITACION DE ROLES

¿IMITA MODELOS SIMPLES EN EL JUEGO, COMO POLICÍA, MAESTRA, MAMÁ, PAPÁ, DOCTOR, ENTRE OTROS?		
OPCIONES	F	%
SI	136	50%
NO	134	49%
TOTAL	270	100

GRAFICO N° 16

¿Imita modelos simples en el juego, como policía, maestra, mamá, papá, doctor, entre otros?



Con relación al ítem dieciséis de la guía de observación dirigida a niños y niñas de seis años de educación parvularia “imita modelos simples en el juego, como policía, maestra, mamá papá, doctor, etc”. Se pudo constatar con un 50% de diferencia de los niños y niñas que si imitan roles de la sociedad mientras que el 50% es similar no muestran interés por imitar dichos modelos. El niño y la niña al dramatizar están vinculando habilidades cognoscitivas, tienen un desarrollo intelectual y les ayuda a fortalecer capacidades mentales incluyendo la memoria, lenguaje, razonamiento lógico, imaginación y creatividad

4.1.2. Sector Docente.

En la siguiente tabla se presentan las frecuencias obtenidas en cada ítem de la guía de observación aplicada a docentes del nivel de educación de parvularia; tomando en cuenta las siguientes opciones si y no, para cada una de las conductas observadas, posteriormente se calculó para cada ítem el porcentaje correspondiente.

TABLA N° 18. GUIA DE OBSERVACION DIRIGIDA A DOCNTES DE PARVULARIA

N°	Ítems	Si	%	No	%	Total de frecuencia	Total de porcentaje
1	¿Es importante el juego en zona para desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas?	9	90	1	10	10	100
2	¿El salón de clases cuenta con las seis áreas que componen el periodo juego en zona?	4	40	6	60	10	100
3	¿Se encuentran las áreas de juego en zona equipadas con el material pedagógico idóneo para desarrollar el período didáctico?	4	40	6	60	10	100
4	¿El material utilizado para el desarrollo del periodo didáctico juego en zona es el adecuado?	4	40	6	60	10	100
5	¿Los recursos materiales utilizados para la ejecución de la metodología juego en zona contribuyen a estimular la creatividad y a mejorar el aprendizaje en los niños y niñas?	4	40	6	60	10	100
6	¿Los medios y los recursos que se utilizan en la metodología de juego en zona son los necesarios para el desarrollo del aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas?	1	10	9	90	10	100
7	¿Ha recibido alguna formación o capacitación sobre la metodología juego en zona?	6	60	4	40	10	100
8	¿Se evidencia en la planificación didáctica el uso de metodología en el momento del juego en zona para promover el desarrollo en los niños y niñas?	1	10	9	90	10	100
9	¿Se auxilia de alguna metodología para el desarrollo de la metodología de juego en zona?	2	20	8	80	10	100
10	¿Aplica la maestra técnicas para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en el desarrollo del periodo de juego en zona?	2	20	8	80	10	100
11	¿El tiempo destinado para el desarrollo del periodo didáctico del juego en zona es suficiente para lograr el aprendizaje significativo en los niños y niñas?	7	70	3	30	10	100
12	¿Se logran desarrollar todos los periodos didácticos establecidos en la jornada de trabajo?	8	80	2	20	10	100
		52	43.33	68	56.7	120	100

GRAFICO N° 17. RECURSOS MATERIALES



¿Se encuentran las áreas de juego en zona equipadas con el material pedagógico idóneo para desarrollar el período didáctico?

Con respecto al indicador “programas de estudio” de la variable independiente “recursos materiales” de la hipótesis específica número uno tiene relación con el ítem número tres de la guía de observación dirigida a docentes, el 60% de escuelas observadas el material pedagógico con el que están equipadas las áreas de juego en zona no es el adecuado para desarrollar el periodo didáctico, salvo por un 40% en que las áreas de juego en zona si cuentan con el material pedagógico idóneo, de acuerdo a los lineamientos que propone el Ministerio de Educación, con relación a las unidades didácticas en estudio.

¿El material utilizado para el desarrollo del periodo didáctico juego en zona es el adecuado?

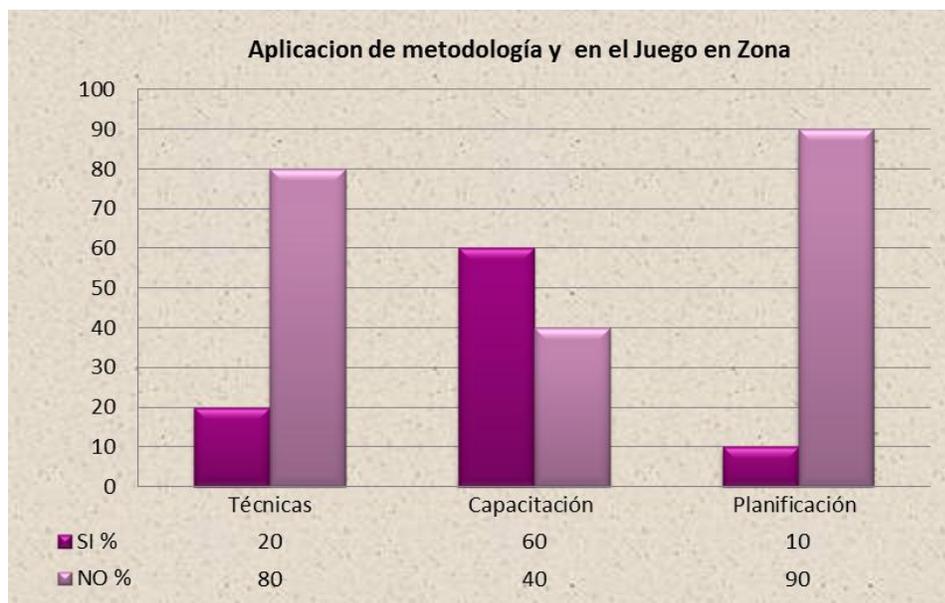
Con base al indicador “material adecuado” de la hipótesis específica número uno se vincula con el ítem número cuatro y de acuerdo a las conductas observadas en un 60% de las maestras observadas en las escuelas no se cuenta con el material didáctico para el

desarrollo del período didáctico juego en zona a diferencia de un 40% donde si cuentan con el material adecuado en cada una de las zonas y de acuerdo a las unidades en estudio.

¿Los medios y los recursos que se utilizan en la metodología de juego en zona son los necesarios para el desarrollo del aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas?

Para el indicador “medios y recursos adecuados para el aprendizaje significativo” se encuentra relación con el ítem número seis del instrumento aplicado a docentes y de acuerdo a lo observado en el 90% de las escuelas los medios y recursos utilizados no son los necesarios para el desarrollo del aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas aunque en un 10% si cuentan con el material adecuado y necesario para que se pueda desarrollar este período y así alcanzar el aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas de seis años.

GRAFICO N° 18. APLICACION DE METODOLOGIA



¿Ha recibido alguna formación o capacitación sobre la metodología juego en zona?

Con respecto al indicador “formación y capacitaciones recibidas” en el área de juego en zona; de la variable independiente “metodología” tiene relación con el ítem número siete de la guía de observación dirigida a maestras del nivel de parvularia; en el 60% de las escuelas las docentes han recibido capacitaciones del juego en zona, aunque no se manifieste en el desarrollo de dicho período, mientras que en un 40% no ha recibido capacitaciones. Las maestras de educación parvularia deben estar en constantes capacitaciones e innovación de recursos para desarrollar habilidades y destrezas en los educandos.

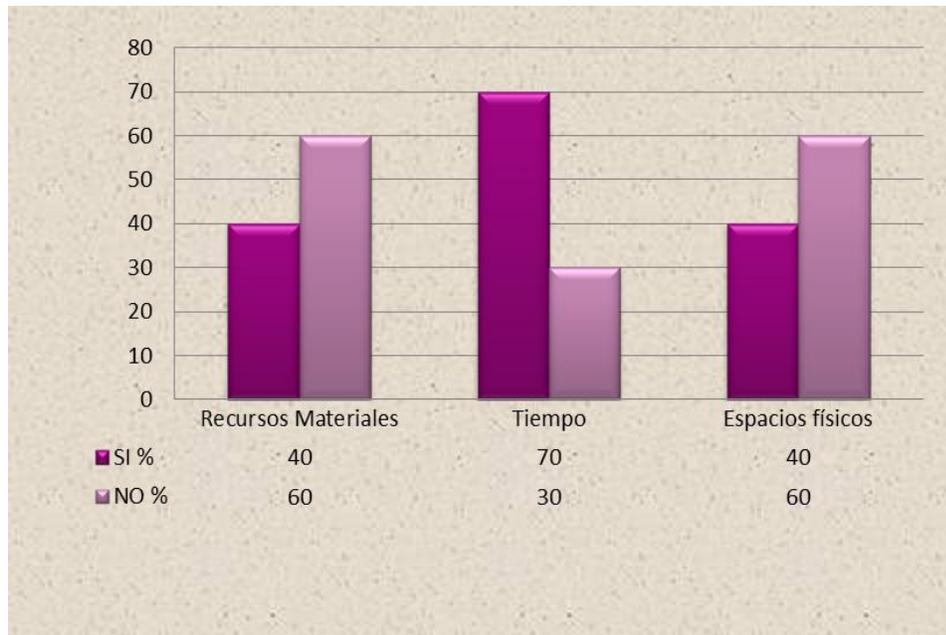
¿Se evidencia en la planificación didáctica el uso de metodología en el momento del juego en zona para promover el desarrollo en los niños y niñas?

Para el ítem número ocho del instrumento aplicado a docentes en el 90% de escuelas objeto de estudio no se evidencia la planificación didáctica en el período juego en zona dándose la improvisación; para promover el desarrollo de niños y niñas mediante la planificación se establecen los objetivos, actividades, recursos, metodología, evaluación y tiempo. A diferencia de un 10% en el que sí es evidente la planificación, pudiéndose constatar en el desenvolvimiento de los niños y niñas en el momento del juego en zona.

¿Aplica la maestra técnicas para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en el desarrollo del periodo de juego en zona?

Para el indicador “técnicas utilizadas por los docentes” se vincula con el ítem número diez del instrumento aplicado a docentes donde el 80% de escuelas no utilizan técnicas para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en el desarrollo del parrado didáctico juego en zona a diferencia de un 20% que si se auxilia de técnicas, porque pone en práctica la técnicas del juego libre que consiste en que el niño en forma natural adquiere conocimientos habilidades destrezas hábitos y actitudes.

GRAFICO N° 19. DISTRIBUCION DE TIEMPO Y ESPACIO



¿El salón de clases cuenta con las seis áreas que componen el periodo juego en zona?

Para el indicador “espacios físicos adecuados” de la variable independiente “metodología” tiene relación con el ítem número dos del instrumento aplicado a maestras especialistas del nivel de parvularia y con base a las conductas observadas se logró constatar que en el 60% de las aulas no cuentan con las seis áreas que componen el periodo de juego en zona, debido a que no cuentan con el espacio físico adecuado de acuerdo a la Guía Integrada de los Procesos Metodológicos, para el nivel de educación parvularia en El Salvador; las zonas de juego deben estar en espacios físicos equilibradamente funcionales y estéticos que ofrezcan estimulación, es integral a la actividad lúdica, por lo que el juego en zona supone el funcionamiento simultaneo de todas las áreas de juegos, con respecto a este ítem existe un 40% de escuelas en las que se pudo evidenciar el total de las áreas de juego en zona.

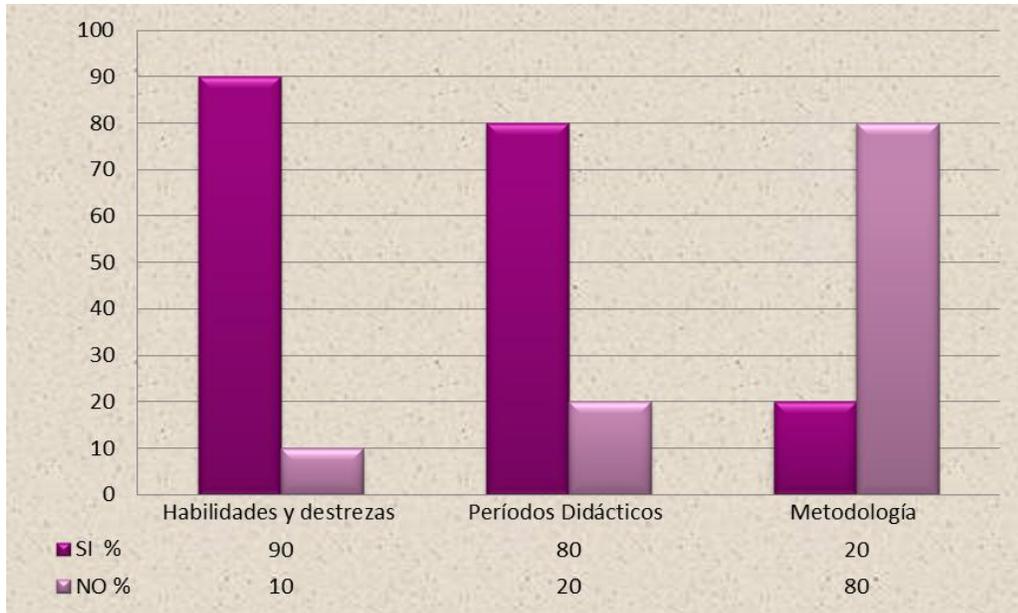
¿Los recursos materiales utilizados para la ejecución de la metodología juego en zona contribuyen a estimular la creatividad y a mejorar el aprendizaje en los niños y niñas?

En relación al ítem número cinco del indicador “recursos materiales” de la guía de observación aplicada a docentes, los materiales utilizados no contribuyen a estimular la creatividad y a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas en el 60% de escuelas objeto de estudio; mientras que existe un 40% donde se hacen grandes esfuerzos para que esto suceda.

¿El tiempo destinado para el desarrollo del periodo didáctico del juego en zona es suficiente para lograr el aprendizaje significativo en los niños y niñas?

De acuerdo al indicador “asignación de tiempo” de la variable independiente “metodología” tiene relación con el ítem número once de la guía de observación dirigida a docentes del nivel de parvularia; el 70% de las escuelas que han sido objeto de estudio el tiempo es prudencial de 45 a 60 minutos para el desarrollo del periodo didáctico y para el logro del aprendizaje significativo de niños y niñas en el que se logra cumplir los cuatro momentos para la utilización de las áreas de juego en zona, a diferencia de un 30% en los que el tiempo es demasiado corto y por tal razón no se logra el aprendizaje significativo en los educandos, aunque el tiempo no es rígido se deben tomar en cuenta las condiciones y necesidades de los niños y niñas.

GRAFICO N° 20. IMPORTANCIA DE LA METODOLOGIA UTILIZADA PARA EL DSARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS



¿Es importante el juego en zona para desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas?

Para el indicador “Desarrollo de habilidades y destrezas” de la variable independiente número dos, tiene relación con el ítem número uno, donde se obtuvo como resultado que el 90% de los docentes a quienes se les aplicó la guía de observación consideran importante el juego en zona; porque de acuerdo a los teóricos los juegos son una parte aceptable de la vida infantil que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas, adquiriendo confianza, sentido de independencia, la estimulación de la creatividad y de las facultades mentales en los niños y las niñas; a diferencia de un 10% que no muestra interés en este período.

¿Se auxilia de alguna metodología para el desarrollo de la metodología de juego en zona?

Con respecto al ítem número nueve de la guía de observación aplicada a docentes el 80% de docentes no utilizan ningún tipo de metodología para el desarrollo del período didáctico, mientras que en el 20% fue evidente el uso de alguna metodología para el desarrollo de dicho periodo.

La metodología utilizada por los docentes consiste en organizar diferentes recursos para facilitar el aprendizaje significativo en los niños y niñas.

¿Se logran desarrollar todos los periodos didácticos establecidos en la jornada de trabajo?

Con respecto al ítem número doce de la guía de observación dirigida a los docentes, se logró constatar que el 80% de escuelas se logran desarrollar todos los periodos didácticos establecidos en la jornada de trabajo, aunque en un 20% no se logra cumplir con los períodos establecidos.

4.3 Prueba de Hipótesis

Coefficiente de contingencia

Primeramente calculamos la X^2 de Pearson.

$$X^2 = \frac{\sum (f_e - f_o)^2}{f_e}$$

De la primera hipótesis:

H1: Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.

El valor máximo esperado del coeficiente de contingencia es:

$$C = \frac{\quad}{\quad}$$

$$C = \frac{\quad}{\quad}$$

$$C = \frac{\quad}{\quad}$$

$$C = \frac{\quad}{\quad}$$

$$C =$$

$$C = \underline{0.72}$$

De la segunda hipótesis

H2: La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.

El valor máximo esperado del coeficiente de contingencia es:

$$C = \frac{\quad}{\quad}$$

$$C = \frac{\quad}{\quad}$$

$$C = \frac{\quad}{\quad}$$

$$C = \frac{\quad}{\quad}$$

$$C =$$

$$C = \underline{0.419}$$

4.4 Comprobación de hipótesis.

El coeficiente de contingencia calculado para la prueba de la hipótesis número uno es de **0.726**; la asociación entre la variable independiente recursos materiales y la variable dependiente aprendizaje cognoscitivo es de **asociación moderada a alta**.

El coeficiente de contingencia calculado para la prueba de la hipótesis número dos es de **0.419**; la asociación entre la variable independiente metodología y la variable dependiente desarrollo psicomotriz, se acepta aunque **es de asociación débil**.

La relación encontrada entre las variables de las hipótesis de trabajo son positivas; por lo tanto **se rechazan las hipótesis nulas (H₀) y se aceptan las hipótesis de trabajo (H_i)**.

Guía de observación

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la guía de observación de estudio de la investigación.

Escuelas de educación parvularia	Aspectos observados		
	Mobiliario (pizarra, mesas, muebles etc.	Infraestructura y adecuación de espacios físicos.	Material didáctico
Hugo Lindo Dr. José Gustavo Guerrero María Montessori Ovidio Decroly	En los centros escolares se observó que el mobiliario existente es el apropiado y se encuentra en buen estado, es notorio que las / los alumnos hacen buen uso de ellos.	En estas escuelas los aspectos que componen la infraestructura, el juego en zona, la zona de recreo, la iluminación, la biblioteca y el espacio según el número de niños y niñas adecuado.	Se visualizó que en la escuela se cuenta con el material adecuado para el desarrollo cognoscitivo y psicomotriz de los niños y niñas, debido a que se cuenta con amplio presupuesto extra por ser parte del pilotaje de educación inicial.
		En estas escuelas parvularias los espacios físicos no son los adecuados para el aprendizaje significativo de los niños y niñas, debido que presentan un hacinamiento en las aulas.	En estas escuelas parvularias se pudo observar que el material con el que cuentan no es adecuado para desarrollar habilidades y en el peor de los casos existen juguetes peligrosos que ponen en riesgo la vida de los niños y niñas.
		El equipamiento adecuado de recursos materiales adecuado de las áreas de juego en zona contribuye en el aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas.	
Resultados	Alumnos y maestras le dan un buen trato al mobiliario a pesar de que este ya tiene varios años de existencia.	A los niños y niñas se les dificulta desplazarse en las aulas y jugar libremente en las áreas de juego en zona	

4.5 Resultados de la investigación.

En referencia a la investigación “La incidencia del juego en zona en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socio afectiva) de los niños y niñas de seis años en las escuelas de educación parvularia “María Montessori” “Ovidio Decroly” “Dr. José Gustavo guerrero” y “Hugo Lindo” del departamento de San Salvador año 2011.

Se obtuvieron diferentes resultados, para ello se utilizaron diferentes instrumentos entre los cuales se aplicaron guías de observaciones dirigidas a niños y niñas de seis años del nivel de educación parvularia y docentes especialistas en ese nivel; dichas guías permitieron apreciar aspectos relevantes que servirían para sustentar la investigación, de igual forma se sostuvieron conversaciones con directoras encargadas de las diferentes escuelas de educación parvularia objeto de estudio; con el propósito de recopilar información sobre el período didáctico juego en zona para posteriormente la comprobación de las hipótesis.

Con la aplicación de los instrumentos antes mencionados se da la pauta para visualizar en qué medida el juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo de los niños y niñas.

Posterior al análisis se establecieron los resultados que al aceptar las hipótesis se puede decir que los recursos materiales utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo, si bien es cierto que existe gran diversidad de recursos materiales, son los maestros los encargados de la selección del material adecuado para el equipamiento de las diferentes áreas que componen el periodo didáctico juego en zona, tomando en cuenta el programa de estudio.

Las escuelas de educación parvularia hacen esfuerzos para mantener en alguna medida las áreas de juego en zona con el fin de desarrollar el aprendizaje cognoscitivo, donde se sientan las bases, para adquirir conocimientos, resolver conflictos, apliquen procesos mentales, adquieran habilidades, destrezas y donde sean competentes, autónomos para la

vida futura. El juego es uno de los momentos más esenciales en la vida de los niños y niñas para que se logre un aprendizaje significativo.

De igual forma la metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona es la adecuada para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de seis años; y en las escuelas de educación parvularia objeto de estudio se pudo observar la necesidad que existe en la aplicación de la metodología en el período didáctico juego en zona a partir de que el sector docente debe abarcar una gran diversidad de aspectos, entre ellos tomar en consideración la asignación del tiempo para el cumplimiento total de los períodos didácticos en la jornada de trabajo y aplicación de técnicas para una correcta ejecución del juego en zona, apropiada distribución de los espacios físicos en el aula tomando en cuenta que dichos espacios deben estar equipados con el material adecuado y que vayan acorde a la edad cronológica de los niños y niñas, desarrollando en ellos habilidades y destrezas que los preparen para el nivel educativo posterior. De los datos obtenidos se pudo constatar que todo lo anterior conlleva a que los niños y niñas tengan un mejor desarrollo psicomotriz y por ende tendrán una mejor expresión corporal y desenvolvimiento de motricidad fina y gruesa en la ejecución de juegos despertando de esta forma en los educandos la curiosidad, motivación, interés y la adquisición de conocimientos.

A través de los resultados de esta investigación y tomando en consideración que la correcta aplicación del período didáctico juego en zona se logra desarrollar en los niños y niñas el aprendizaje significativo que es el que da la pauta para que los niños y niñas sean capaces de desenvolverse en los diferentes ámbitos de la sociedad lo cual ayudará a mejorar sus condiciones de vida y a que estos sean agentes de cambio a lo largo de su existencia.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Después de considerar los resultados obtenidos en la investigación con el objeto de contribuir a proporcionar algunas alternativas que ayuden a solucionar la problemática se plantean las siguientes conclusiones y recomendaciones.

5.1 Conclusiones.

5.1.1 Con respecto a los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pintura, plastilina, otros) existentes en las áreas de juego en zona de las escuelas observadas dicho recurso, no es el adecuado en la Escuela de Educación Parvularia “Ovidio Decroly”, debido a que no va acorde a la edad de los niños, y no ha sido supervisado por las maestras, o existe poco interés para la selección del mismo para el logro del aprendizaje significativo.

5.1.2 Las áreas de juego en zona que predominan en las secciones de seis años de las Escuelas de Educación Parvularia “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Ovidio Decroly” son las de madurez intelectual, biblioteca, construcción y dramatización; es notoria la ausencia, de plástica y ciencia limitando en los educandos en el desarrollo de habilidad de motricidad fina y gruesa; a raíz de la falta de motivación por parte de las maestras y por el insuficiente recurso económico en el bono de operación y funcionamiento.

5.1.3 El espacio físico de las secciones es un problema en la Escuela de Educación Parvularia “Dr. José Gustavo Guerrero” para la implementación de las zonas, debido a que no va acorde al número de estudiantes por sección limitando a los educandos a alcanzar un aprendizaje significativo.

5.1.4 El tiempo destinado para la ejecución del período didáctico juego en zona no es suficiente para la realización de los momentos que componen dicho periodo, en las

Escuelas de Educación Parvularia “Hugo Lindo” y “Ovidio Decroly” no se logra evidenciar ya que las maestras le dan mayor importancia al cumplimiento de otros periodos didácticos.

5.1.5 La planificación se elabora como un requisito pero no se evidencia al momento de ejecutar el período didáctico juego en zona, en las Escuelas de Educación Parvularia. José Gustavo Guerrero”, “Ovidio Decroly”; las maestras lo hacen siguiendo lineamientos del Ministerio de Educación, pero no como apoyo para el cumplimiento de los indicadores de logro y de las áreas de desarrollo infantil.

5.1.6 El juego en zona tiene un nivel de importancia muy grande en la Escuela de educación parvularia “María Montessori” porque no solo se limita a desarrollar la parte cognitiva y psicomotora, sino también la parte emocional, social y el fomento en valores.

5.2 Recomendaciones.

5.2.1 Adecuar el material didáctico de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas en la Escuela de Educación Parvularia “Ovidio Decroly”; es decir que se adecuen a las unidades y ejes temáticos del programa de estudio.

5.2.2 Organizar los espacios físicos en las aulas de la Escuela de Educación Parvularia “Dr. José Gustavo Guerrero” y darle la debida importancia que merecen las seis áreas del juego en zona con el fin de lograr en los educandos el aprendizaje significativo.

5.2.3 Aperturar turnos vespertinos en las escuelas de educación parvularia “Dr. José Gustavo Guerrero” y “María Montessori” para dar cobertura a la población estudiantil para que el turno no esté saturado de estudiantes y así los niños y niñas reciban una mejor atención.

5.2.4 Planificar el periodo didáctico juego en zona, en las Escuelas de Educación Parvularia. José Gustavo Guerrero” y “Ovidio Decroly” ya que con ellos existirá una mayor probabilidad para el desarrollo del aprendizaje significativo de niños y niñas.

5.2.5 Formar círculos de estudio en los que se intercambien experiencias pedagógicas a cerca de la planificación de los diversos momentos que conforman el período didáctico juego en zona en las Escuelas de Educación Parvularia. José Gustavo Guerrero”, “Ovidio Decroly” y “María Montessori ” con el propósito de estimular el aprendizaje significativo en los estudiantes.

5.2.6 Que las autoridades encargadas de las escuelas parvularias aumenten el porcentaje del bono que se les otorga para el equipamiento de recursos didácticos adecuados para desarrollar nuevas metodologías que permitan lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas, para mejorar la educación.

CAPITULO VI

BIBLIOGRAFIA

Libros

1. Abrams, MH- (1991) “Addison a Kant” *Hacer las Cosas con Textos*. Norton, Nueva York.
2. Bonilla Gildaberto. (2000) *¿Cómo hacer una tesis de Graduación con Técnicas Estadísticas?* Cuarta Edición. UCA. Editores. San Salvador, El Salvador, Pág. 233.
3. Canales Alejandra. *El Jjuego Como una Metodología de Ttrabajo en Educación Parvularia Aplicado en el Subsector de Llenguaje y Comunicación de nb*. Revista Sembrando Ideas N°2 Septiembre
4. Freinet Celestín. (1972) “*Formación de la Infancia y de la Juventud*”. Editorial Lala, S.A, Segunda edición, pág. 66.
5. Hilares Soria, Salomé. *Juego trabajo en el nivel de educación inicial*. Pág. 11
6. Hurlock B. Elizabeth.(2009). “*Desarrollo del Niño*”. Sexta edición págs. 308 - 311- 320.
7. Iglesias Salvador. *Guía para la elaboración de trabajos de investigación monográfica o tesis*. Capítulo I. pág.29
8. Mecee J. (2000). “*Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*”. México- Macgraw –hill interamericano. Pág.103

9. Minerva Torres, Carmen. 2002 *“El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”*. Pág. 116.
10. Ortez, E. (2001). *Así se investiga, pasos para hacer una investigación*. 2º edición San Salvador. El Salvador: Talleres Gráficos Clásicos Roxil. pág. 121
11. Papalia D. y Olds S. (1998). *“Psicología del Desarrollo”*. 7ma edición Bogotá: macgraw- hill interamericana pág. 404
12. Pérez C: *“Educar Jugando”*. México: alfaomega .pág.24
13. Pzellinsky G. Mónica. (1982). *Metodología Juego Trabajo en el Jardín de infantes*; Ediciones PAC.
14. UNICEF. (2003). *“Mi niño de 0 a 6 años”*. Guatemala: Piedra Santa: pág. 81- 83
15. Woolfolk A. (2004) *“Psicología Educativa”* 9na edición. México.
16. Waisburd, Gilda, Sefchovich, Galia. (1985) *“Hacia una Pedagogía de la Creatividad”*, Trillas. México Capítulo IV y V, págs. 33-36

Documentos

1. *Convención Sobre los Derechos del Niño*. Art 22.
2. *Ley General de Educación*, Capítulo III, Art 3. Autor.

3. Ministerio de Educación, (1999). *Fundamentos Curriculares de la Educación Parvularia. Colección Fundamentos Educativos que Queremos*. Págs. 9-10. A
4. Ministerio de Educación. (Mayo 2003). “*Guía Integrada de Procesos Metodológicos para el Nivel de Educación Parvularia en El Salvador*”. Autor. Pág. 152
5. Ministerio de Educación.(1999).“*Día a día en la Escuela Parvularia*”. El Salvador. Autor.
6. Ministerio de Educación- “*Libreta Período Didáctico Jornada Diaria Trabajo en Educación Parvularia*”.
7. Ministerio de Educación. (Mayo 2010). *Versión Preliminar para la Validación de la Política Nacional de Educación y Desarrollo Integral para la Primera Infancia*. El Salvador. Autor.

Separatas

1. De Lazo Alba Marian. Separata Sobre la “*Metodología Juego Trabajo*”.

Tesis

1. Arce de Fabreiro, Morena. (1990). “*Desconocimiento de la importancia del Juego en el nivel de parvularia*” Trabajo de graduación para optar al grado de Licenciatura en la educación parvularia.Universidad Francisco Gavidia.
2. Castro Sigarán, Nancy Becky. (1992). “*Incidencia de la metodología Juego Trabajo como estrategia curricular*” Trabajo de graduación para optar al grado de Licenciatura en Educación Parvularia Universidad Francisco Gavidia.

3. Gómez Platero, Belinda Iliana. (1996). *“Incidencia de la Metodología Juego-Trabajo en el Aprendizaje”*. Trabajo de graduación para al grado de Licenciatura en Educación parvularia. Universidad Francisco Gavidia.

Periódicos

1. (2011, sábado 9 de julio). *“Dialogo: Impuesto para Seguridad dañara a pobres”*. El Diario de Hoy, pág. 6.

2. Díaz Mendoza, Raúl Francisco. (2009, lunes 15 de junio). *La Nueva Educación en El Salvador, una propuesta Neo humanista y Constructivista*. Diario Co Latino.

3. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD (2009-2010). Informe Sobre Desarrollo Humano para América Central 2009 – 2010. Colombia. <http://www.slidershare.net>

CAPITULO VII
PROPUESTA
“ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA LAS ÁREAS DE
JUEGO EN ZONA EN LAS ESCUELAS DE EDUCACIÓN PARVULARIA
“MARÍA MONTESSORI”, “OVIDIO DECROLY”, “DR. JOSÉ GUSTAVO
GUERRERO” Y “HUGO LINDO” DEL DEPARTAMENTO DE SAN
SALVADOR”.

COBERTURA:

Escuelas de Educación Parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del Departamento de San Salvador.

EQUIPO EJECUTOR.

Estudiantes Egresadas de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador.

7.1 PRESENTACION

La propuesta está orientada a la elaboración de materiales didácticos para las áreas de juego en zona con el fin de lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas de seis años de educación parvularia y desarrollar habilidades y destrezas de forma integrada y de acuerdo a los principios generales del currículo nacional en el nivel de educación parvularia

La metodología utilizada en la propuesta tiene el propósito de mejorar la calidad del aprendizaje en los educando por medio de estrategias innovadoras y de bajo costo para la elaboración de material didáctico que abastezca las áreas de juego en zona y así poder desarrollar un ambiente favorable para los niños y niñas.

Los recursos didácticos que se presentan deben ir acorde a las situaciones de aprendizaje, el material utilizado debe ser variado y suficiente para favorecer el desarrollo de los niños y niñas

7.2 JUSTIFICACIÓN

En relación a las diferentes dificultades que muestra el equipamiento de cada una de las áreas de juego en zona, el equipo investigador realiza la propuesta de elaboración de material didáctico de bajo costo para las áreas de juego en zona en las Escuelas de Educación Parvularia María Montessori, Ovidio Decroly, Dr. José Gustavo Guerrero y Hugo lindo del departamento de San Salvador.

Mediante la observación pudimos constatar que el material era el suficiente en algunas de las escuelas pero no el adecuado, ciertos juguetes eran peligrosos porque estos mostraban características peligrosas, también se pudo observar que no todas las zonas estaban habilitadas. Con la elaboración de material se pretende que las docentes equipen las zonas ya existentes y aperturen las que no tienen siempre y cuando sea con el recurso adecuado y así mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de educación parvularia.

Por lo expuesto anteriormente el equipo investigador ha considerado ofrecer este sencillo aporte como una herramienta que ayude a los docentes en alguna medida a mejorar cada vez más el proceso de formación de los niños y niñas que tienen a su cargo.

7.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

7.3.1 OBJETIVO GENERAL

- Concientizar a las docentes sobre la necesidad de los recursos materiales didácticos adecuados en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

7.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Brindar orientación a las docentes sobre la elaboración de material didáctico para el equipamiento adecuada de cada área de juego en zona.
- Orientar a las docentes en el uso adecuado del material didáctico para el desarrollo juego en zona.

7.4 ESTRATEGIAS

- La elaboración de material se desarrolla con las docentes a través de tres jornadas de trabajo de cuatro horas diarias.
- Dicho material será el adecuado e idóneo para lograr equipar todas las áreas de juego en zona, logrando que desarrollen el aprendizaje significativo en los educandos.

7.5 ACTIVIDADES

- Para la ejecución de la propuesta se realizarán diversas actividades que permitan el logro de los objetivos planteados.
- Planificar las jornadas de trabajo de cuatro horas diarias.
- Aplicar una metodología participativa y práctica que permita a los docentes aprender haciendo.
- Proporcionar material de apoyo en el que se describen diferentes tipos de material que se elaboraran en cada jornada de trabajo.

7.6 CRONOGRAMA

N°	Actividades	Mes de				Mes de			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elaboración de propuesta								
2	presentación de propuesta								
3	Planificación de jornada de trabajo								
4	Elaboración de material didáctico								

7.7 EVALUACIÓN DE PROPUESTA

La presente propuesta se evaluará con la participación de cada una de las docentes que laboran en las Escuelas de Educación Parvularia María Montessori, Ovidio Decroly, Dr. José Gustavo Guerrero y Hugo Lindo del Departamento de San Salvador.

Las Directoras colaborarán observando a las docentes en la elaboración del material que se distribuirá en las diversas zonas.

7.8 CONTENIDO DE LA PROPUESTA

7.8.1 ZONA PLÁSTICA

DIBUJOS:

MATERIALES

- ✓ Palitos pequeños
- ✓ Algodón
- ✓ Lápiz negro
- ✓ Trocitos de tela
- ✓ Lápices de colores
- ✓ Papel cuadriculado
- ✓ Crayolas acuarelas
- ✓ Hojas secas o caídas
- ✓ Temperas
- ✓ Papel
- ✓ Anilinas
- ✓ Papel de construcción
- ✓ Pintura de dedo plumones

Dibujo con crayola

El niño deberá dibujar en la hoja de papel lo que él quiera, usando la crayola luego la pintará.



Dibujo de texturas

Se apoya el papel sobre un peine, una moneda, otros y se marca sobre el papel con la crayola.



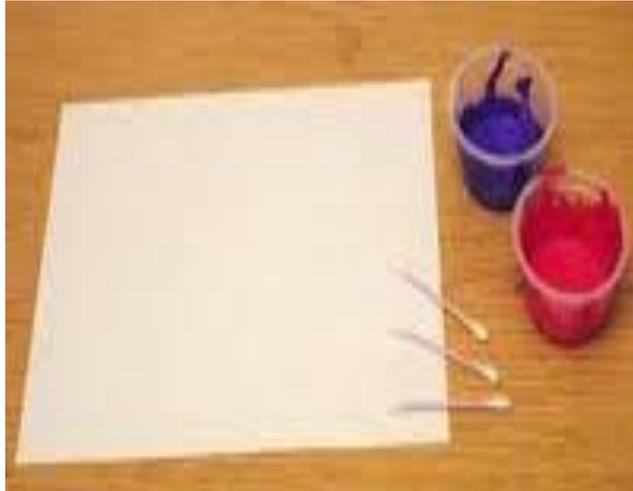
Esgrafiado

Se pinta la superficie con crayola de distintos colores y luego con una aguja, lapicero que no pinte o espina se dibuja lo que el niño desee.



Pintando dibujos con pinceles de palito y algodón

Se hace el pincel colocando una mota de algodón en el extremo de cada palito, cubrimos el algodón con un trozo de tela y lo sujetamos con una hebra de hilo.



Manchas

Con anilina, pintura de dedo o tempera diluidas en agua, se salpica sobre una hoja de papel y antes de que se seque, rápidamente se sopla con una pajilla, tratando de obtener alguna figura.



Collage

- ✓ Materiales
- ✓ Diversos tipos de papel
- ✓ Papel lustre
- ✓ Pegamento
- ✓ Papel de construcción

Procedimiento:

Con los dedos se corta el papel y pegamos los trocitos sobre el papel de construcción, formando un motivo.



Figuras con semillas

Materiales:

- ✓ Semillas de ayote
- ✓ Frijoles
- ✓ Arroz
- ✓ Maíz
- ✓ Ojos móviles
- ✓ Café
- ✓ Papel o cartulina
- ✓ Pegamento o silicón

Procedimiento:

Se lavan muy bien las semillas y después se secan al sol, luego se van pegando según el motivo.



Trabajando con tuzas

Materiales:

- ✓ Tuzas
- ✓ Lana
- ✓ Papel lustre
- ✓ Pegamento anilina

Procedimiento:

Deshilar las tuzas con un tenedor hasta que quede como muestra la figura

Luego los niños podrán inventar lo que deseen con ellos, por ejemplo pueden hacer caras utilizando papel lustre.



Trabajando con sellos

Materiales:

- ✓ Papas
- ✓ Zanahorias
- ✓ Olotes
- ✓ Cordeles

Se corta la papa, la zanahorias, pueden modelarse figuras como mariposas, flores, hojas, otros. Luego se apoyan sobre cualquier clase de pintura que se tenga y se marcan sobre una hoja en blanco.



El mundo de las manchas

Materiales:

- ✓ Cuartos de cartulina blanca
- ✓ Hojas de papel
- ✓ Pintura de varios colores
- ✓ Vasos y platos de plástico o de cartón
- ✓ Pinceles (delgados y gruesos),
- ✓ Plumones.

Procedimiento luego de distribuir a los niños los materiales, el maestro comenzara mencionando cinco palabras sugerentes, como: agua, estrella, nube, árbol y fuego.

También puede mencionar títulos de cuentos o leyendas de las colecciones de libros en cada sección.



Vivimos en la granja

Materiales:

- ✓ Un vaso desechable
- ✓ Un trozo de cartoncillo
- ✓ Palos delgados
- ✓ Una borla de algodón o lana
- ✓ Pintura de colores
- ✓ Pinceles.

Procedimiento:

El maestro proporcionara un dialogo abierto con preguntas como las siguientes: ¿ que imaginan que sea una granja? ¿Dónde suelen instalarse las granjas en la ciudad o en el campo? ¿Por qué? ¿ qué animales viven ahí ?, y otras cosas que se le ocurran.

El maestro anotara los nombres de los animales que mencionen los niños: vacas, cerdos, patos, gallinas.

A continuación los niños podrán consultar libros o el material que haya preparado.

Luego el maestro invitara a los niños a que representen a los animales mencionados, con ayuda del material de rehusó así como el de las ilustraciones de los libros.

Varios niños pueden representar el mismo animal. Cuando hayan terminado su trabajo manual, hará el montaje de una granja, donde aparezcan no solo los animales, si no también elementos ambientales, como árboles, sembradíos, silos para guardar el forraje, la casa de los granjeros y demás elementos.

Finalmente, los niños comentaran, con base en lo leído y escuchado la utilidad de las granjas en la producción de alimentos (carne, leche, queso, otros) y de vestidos (lana de oveja)



Sugerencias para fabricar instrumentos musicales

Sonajas

Materiales

- ✓ Dos palos de escoba de 25 cms. cada uno
- ✓ 18 corcho latas y 6 clavos

Procedimiento

Se aplastan las corcho latas y luego se colocan en el palo utilizando para ello los clavos



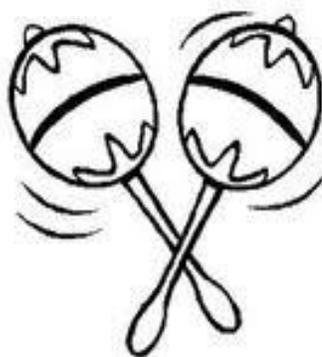
Maracas

Procedimiento:

Dos jícaras o morros pequeños, los cuales deben coserse y limpiarse muy bien, luego se les introducen pequeñas piedrecitas y un palo que será el agarradero.

Pueden utilizarse pelotas plásticas pequeñas.

Los niños pueden decorarse como más les guste.



Claves

Se utilizan dos pedacitos de palo de escoba que midan 20 cms, Cada uno

Las claves se toman una en cada mano y para que el sonido sea fuerte, se debe hacer un hueco con la mano izquierda al tomar la clave.



Cajita con diferentes sonidos

Con cajitas pequeñas y semillas de frijol, arroz o arena, se pueden construir las cajitas de las cuales se obtendrán distintos sonidos.



Palo de lluvia

Materiales:

- ✓ Trozo de vara de bambú
- ✓ Clavos
- ✓ Pintura de dedo o tempera
- ✓ Semillas de frijol, arroz y maíz
- ✓ Pegamento

Procedimiento: se corta un extremo de la vara de bambú se ponen los clavos en forma de espiral y se introducen las semillas, se coloca la tapadera, se decora según la creatividad.



7.8.2 ZONA DE BIBLIOTECA

DOS CUENTOS EN UNO

Este cuento es una manera de incentivar en los pequeños el hábito de la lectura de forma entretenida.

Son dos cuentos en uno, este cuento no debe faltar en la biblioteca del salón de clases en el área de lectura.

Materiales:

- ✓ Para la portada
- ✓ Tela amarilla
- ✓ Tela celeste
- ✓ Esponja delgada
- ✓ Lana
- ✓ Retazos de fieltro
- ✓ Pegamento Universal
- ✓ Ojos móviles
- ✓ Pegamento Universal
- ✓ Retazos foamy

Procedimiento:

Primero cortamos la cartulina por la mitad verticalmente y unimos las dos partes a lo largo. Luego pegamos la cartulina de un color encima de la otra luego la doblamos como un acordeón. Nos debe quedar de modo que al doblar el acordeón una cara sea de un color y la otra del otro color.

Luego armamos la carátula (en este caso una es de un pollito y la otra de un conejo) Para hacer se pega un pedazo de esponja en la pasta luego se forra con la tela se le pega los detalles de los animales y se decora.

Luego se dibujan la imagen de los 2 cuentos o se puede hacer en foamy, luego pegamos un cuento por un lado y el otro cuento por el otro, así el niño puede leer dos cuentos en uno luego lo podemos decorar a nuestro gusto.



ASI QUEDAN LOS CUENTOS



7.8.3 ZONA DE DRAMATIZACION

COMO HACER UN TEATRÍN (TEATRINO) PARA EL AULA

El teatrino, es el escenario de los títeres, sobre todo si son muñecos del tipo guante.

El teatrino de preferencia debe de ser negro o de un solo color y debe ser adecuadamente decorado, para la ambientación a escenificar.

Materiales.

- ✓ Caja grande de cartón (refrigeradora o cocina)
- ✓ Cuchilla
- ✓ Pegamento
- ✓ Pelotitas de durapax



En una puerta, telas y cortina:



TÍTERES HECHOS DE BOLSAS DE PAPEL

Estas clases de títeres resultan ser los más económicos y de fácil construcción. Pueden ser confeccionados tanto por docentes como por los pequeños.

Mediante su fabricación se toma contacto con la fisonomía del rostro de personas y animales, así como con los estados anímicos. Se construyen con bolsas pequeñas de papel Manila (kraft) o de otro tipo de papel de textura suave que permita ser pintado o rayado con colores, marcadores o témpera.

Estos títeres le permiten al niño y a la niña, crear personajes fantásticos que ellos podrán darle vida, mediante los movimientos de sus muñecas que pueden expresar afirmaciones o negaciones; su brazo que hace cantar, bailar y mover la cabeza. Todos estos movimientos los realizará después de hablar, mientras hace su mímica e inventa, crea o se deja llevar por la canción o el cuento que está representado en ese momento

Materiales para su elaboración

- ✓ Una bolsa de papel Manila (kraft) pequeña o una bolsa hecha de papel de colores
- ✓ Marcadores gruesos, lápices de colores o témpera
- ✓ Papeles de colores (papel arcoíris)
- ✓ Foamy
- ✓ Tijeras
- ✓ Pegamento o silicón líquida

Procedimiento:

Extiende la bolsa de papel sobre una superficie lisa.

Dibuja o pinta la cara con marcadores gruesos, lápices de colores o témpera.

Si deseas puedes elaborar la cara con recortes de papel.

Recorta y pega orejitas, picos y otros rasgos que representen algún animal que quieras representar.



7.8.4 ZONA DE MADUREZ INTELECTUAL

JUEGO DEL SAPO PARA NIÑOS

Juegos para desarrollar la psicomotricidad gruesa

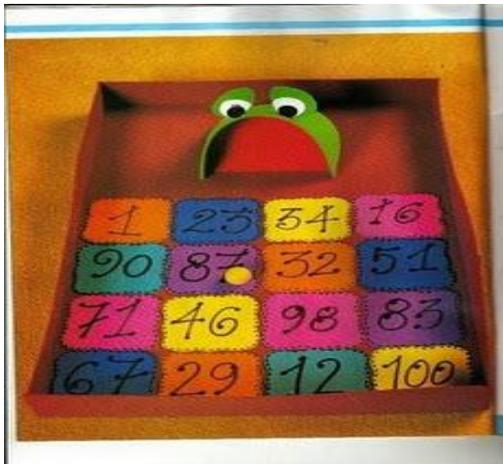
Materiales:

- ✓ Foamy
- ✓ Pegamento universal
- ✓ Tijeras
- ✓ Plumón indeleble
- ✓ Pelota con pega-pega
- ✓ Caja de cartón
- ✓ Fieltro (cuadrados de colores)

Desarrolla en la coordinación óculo- manual

Desarrolla el cálculo de las distancias

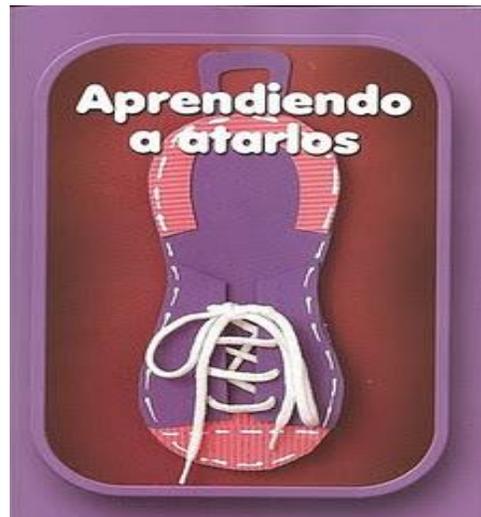
Desarrolla la habilidad para los cálculos de adición cuando se suman los puntos (para niños de 6 a más)



MATERIAL PARA APRENDER ATAR LOS ZAPATOS

Materiales:

- ✓ Foamy
- ✓ cinta para zapatos
- ✓ perforador



7.8.5 ZONA DE CONSTRUCCION

ROMPECABEZAS ARTESANALES

Materiales:

- ✓ Cartoncillo
- ✓ Pega
- ✓ Imágenes con dibujos atractivos
- ✓ Pinturas
- ✓ Tijera

Procedimiento:

Se pega sobre el cartoncillo la imagen que se escogió, se debe esperar a que seque, posteriormente se recorta en varias piezas.



LEGOS DE MADERA Y CONOS PLÁSTICOS

Materiales:

- ✓ Trocitos de madera
- ✓ Pintura
- ✓ Pinceles
- ✓ Conos plásticos reciclables, para construir formas

Procedimiento:

Se corta la madera en trozos de la misma medida y posteriormente se pintan utilizando colores que sean agradables a la vista de los niños.



7.8.6 ZONA DE CIENCIAS

BALANZAS DE PESO

Materiales:

- ✓ Pelota plástica
- ✓ Lana o cordel
- ✓ Un pedazo de palo de 20 cms. Aproximadamente
- ✓ Clavos para perforar la pelota

Procedimiento:

Se corta en dos partes iguales la pelota; se perfora con el clavo. Se corta la lana o el cordel del mismo tamaño para posteriormente amarrarlos a los extremos del palo y luego en las perforaciones de la pelota, al final debe amarrarse un cordel pequeño en el centro del palo para sostenerlo para tomar la medida exacta.



COLECCIÓN DE INSECTOS DISECADOS

Se recolectan diferentes tipos de insectos para despertar el interés en los niños y conozcan las diferentes especies de insectos. Esta colección será solamente objeto de exhibición.



7.9 BIBLIOGRAFIA

Tesis

1. Bautista de Rodríguez, Concepción, Guardado Cañenguez, Sonia Elizabeth, Herrera, Ana Judit. *Incidencia de la participación en los Sectores Juego-Trabajo en el desarrollo de las Áreas: Cognitiva, Socioafectiva y Psicomotriz, de niños y niñas de la sección tres de Educación Parvularia*. Universidad de El Salvador. San Miguel, El Salvador 2004.
2. Díaz Amaya, Juana Roxana Morales Orellana, Nora del Carmen (Coautor) Rivera Díaz, Rosa Meibi (Coautor) Penado, María Eugenia (Docente director). *El juego, trabajo y su incidencia en el aprendizaje cognoscitivo en niños y niñas de cinco años de edad que cursan educación parvularia*. San Salvador. Universidad de El Salvador, 2006

Internet

1. <http://arteducativo.blogspot.com/2010/04/titeres-hechos-con-cajas-titere-hecho.html>
2. Revista digital “*práctica docente*”. nº 7 (julio/septiembre. 2007) cep de Granada. issn: 1885-6667. dl: gr-2475/0

ANEXOS

MATRIZ DE CONGRUENCIA

ANEXO 1

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	INDICADORES	MARCO TEÓRICO
<p>“ Incidencia del Juego en Zona en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socioafectiva) de los niños y niñas de seis años en las Escuelas de Educación Parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del Departamento de San Salvador año 2011”.</p>	<p>¿En qué medida el juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socioafectiva) de niños y niñas de seis años en las Escuelas de Educación Parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del Departamento de San Salvador año 2011?</p>	<p>GENERAL:</p> <p>Identificar si el juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socioafectiva) de niños y niñas de seis años de educación parvularia.</p> <p>ESPECIFICOS:</p> <p>Determinar si los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el</p>	<p>GENERAL:</p> <p>El juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socioafectiva) de niños y niñas de seis años de educación parvularia.</p> <p>H1 Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Material adecuado • Programa de estudio • Medios y recursos adecuados para el aprendizaje significativo • Planificación didáctica • Resolución de conflictos • Aplicación de procesos metales • Autonomía • Orientación espacial • Técnicas 	<p>2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN</p> <p>2.1.1 La educación parvularia en el sistema educativo</p> <p>2.1.2 Metodología en educación parvularia</p> <p>2.2 FUNDAMENTACION TEÓRICA</p> <p>2.2.1 Marco Legal</p> <p>2.2.1.1 Naturaleza del nivel parvularia</p> <p>2.2.1.2 Objetivos del nivel parvularia</p> <p>2.2.1.3 Principios de la educación parvularia</p> <p>2.2.1.4 Períodos didácticos</p> <p>2.2.2 Importancia del juego</p> <p>2.2.3 Importancia de la metodología juego en zona de la educación parvularia</p> <p>2.2.4 Proceso metodológico que fundamenta el desarrollo de juego en zona</p> <p>2.2.5 Principios fundamentales de la metodología juego en zona</p> <p>2.2.6 Características de juego en zona</p> <p>2.2.7 Objetivos del juego en zona</p> <p>2.2.8 Teoría de Ausubel</p> <p>2.2.8.1 Teoría del Aprendizaje Significativo</p> <p>2.2.8.2 Tipos de Aprendizaje Significativo</p> <p>2.2.9 Teoría de Vigotsky</p> <p>2.2.9.1 El Contexto de la Psicología Cognitiva</p>

		<p>aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años</p> <p>Establecer si la metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relacionan con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.</p> <p>Elaborar una propuesta de juego en zona que contribuya a mejorar el aprendizaje significativo y el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de seis años de educación parvularia.</p>	<p>aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.</p> <p>H2: La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.</p>	<p>utilizadas por los docentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formación y capacitación recibidas en áreas de juego e zona • Planificación didáctica • Recursos materiales utilizados en la ejecución de la metodología • Asignación de tiempo • Desarrollo de habilidades y destrezas • Metodología • Espacios físicos adecuados • Periodos didácticos • Expresión corporal • Desarrollo de motricidad fina • Desarrollo de motricidad gruesa • Equilibrio 	<p>2.2.10 Áreas de desarrollo infantil</p> <p>2.2.10.1 Área cognitiva</p> <p>2.2.10.2 Área psicomotora</p> <p>2.2.10.3 Área socio afectiva</p> <p>2.2.10.4 Aplicación del juego en las áreas: cognitiva, psicomotora y socio afectiva</p> <p>2.2.11 El arte y su influencia en el juego</p> <p>2.2.12 La Creatividad e Imaginación</p> <p>2.2.13 Sectores de la metodología de juego en zona</p> <p>2.2.14 Actividades didácticas en áreas de juego en zona</p> <p>2.2.15 Momentos del Juego en Zona</p> <p>2.2.16 Rol que desempeña el docente en el desarrollo de la metodología de juego en zona.</p> <p>2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS</p>
--	--	---	---	--	---

TIPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	MUESTRA	ESTADÍSTICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	PREGUNTAS DIRECTRICES
<p>El tipo de investigación que se realizó fue de tipo descriptiva, debido a que comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual del problema, que se ha de investigar. Esta investigación no se limitó solamente a la recolección de datos, si no a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables.</p>	<p>La población total está constituida por niños y niñas de seis años del nivel de educación parvularia, sumando un total de 902 estudiantes, así como 8 docentes del sexo femenino especialistas en dicho nivel pertenecientes todos a escuelas de educación parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del departamento de San salvador.</p>	<p>La muestra seleccionada fue determinada debido a la necesidad de hacer estimaciones de variables, mediante instrumentos de recolección e información.</p> <p>Para la selección del número de la muestra se detallará la fórmula que se utiliza para las poblaciones finitas, debido a que ya se tiene el dato del tamaño de la población.</p> $n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot P \cdot Q}{d^2 (N-1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$ <p>Dónde:</p> <p>N= Total de la población</p> <p>$Z^2 = 1.96^2$ (Si la seguridad es del 95%)</p> <p>P= Proporción esperada (en este caso 5% - 0.5)</p>	<p>En el caso de la comprobación de hipótesis el modelo estadístico que se utilizó fué la Ji Cuadrado dicho coeficiente de correlación permitió medir el nivel de confianza o significatividad entre las distribuciones observadas y esperadas en cada una de las operacionalizaciones de hipótesis.</p> <p>El valor observado del estadístico X^2 (chi cuadrado) viene dado por la siguiente formula:</p> $X^2 = \frac{\sum (F_o - F_e)^2}{F_e}$ <p>Dónde:</p> <p>F_o = Frecuencia observada o real</p> <p>F_e = Frecuencia esperada</p> <p>Σ = Sumatoria</p> <p>Las frecuencias esperadas se obtienen de la siguiente manera:</p>	<p>Las técnicas a utilizar, entendidas como la aplicación específica del método mediante el procedimiento o conjunto de procedimientos, medios para recolectar, conservar, ordenar o reelaborar datos sobre la investigación, fueron las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La observación estructurada ▪ Lista de cotejo <p>Los instrumentos que fueron utilizados para recolectar la información estuvieron comprendidos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba piloto ▪ Guía de Observación. 	<p>¿Diferencia los conceptos de orientación espacial durante el juego en zona?</p> <p>¿Muestra habilidades de coordinación motora fina en las diferentes áreas de juego en zona?</p> <p>¿Muestra habilidades de coordinación motora gruesa en las diferentes áreas de juego en zona?</p> <p>¿Identifica los objetos por su tamaño, grandes, medianos y pequeños?</p> <p>¿Reconoce la ubicación de los objetos y los conceptos adelante, atrás, cerca, lejos al darle indicaciones sencillas?</p> <p>¿Muestra habilidades de orientación espacial al armar rompecabezas?</p> <p>¿Es evidente la autonomía cuando juega en la zona de construcción?</p> <p>¿Muestra actitud de liderazgo en el período de juego en zona?</p> <p>¿Cuándo juega con plastilina construye formas y figuras?</p> <p>¿Desarrolla la creatividad y la imaginación de las expresiones libres a través del juego?</p> <p>¿Reproduce imágenes a través del dibujo por medio de la observación?</p> <p>¿Sigue la dirección de un objeto al realizar juegos?</p> <p>¿Es evidente la resolución de conflictos a través del juego?</p> <p>¿Analiza e interpreta la secuencia de una narración de cuentos?</p> <p>¿Cuándo dramatiza representa personajes y expresiones gestuales?</p> <p>¿Imita modelos simples en el juego, como policía, maestra, entre otros?</p> <p>¿Es importante el juego en zona para desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas?</p> <p>¿El salón de clases cuenta con las seis áreas que</p>

		<p>$Q = 1 - P$ (para el caso 1-0.5 = 0.5)</p> <p>D= Precisión (se desea un 5% = 0.05).</p> <p>El tipo de muestreo a utilizar es el "aleatorio simple"; donde las unidades de análisis o de observación son seleccionadas aleatoriamente, es decir, al azar en que cada elemento tiene la misma probabilidad de ser elegido.</p>	<p>$A = \frac{n1 \ n3}{N}$</p> <p>$B = \frac{n1 \ n4}{N}$</p> <p>$C = \frac{n2 \ n3}{N}$</p> <p>$D = \frac{n2 \ n4}{N}$</p> <table border="1" data-bbox="852 477 1056 565"> <tr> <td>A</td> <td>B</td> <td>n1</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>D</td> <td>n2</td> </tr> <tr> <td>n3</td> <td>n4</td> <td>N</td> </tr> </table> <p>Además el Coeficiente de Contingencia. Esta prueba estadística es una alternativa adecuada cuando se desea conocer y medir la asociación o correlación y el tipo de escala de las mediciones es nominal.</p> <p>$C = \frac{\text{_____}}{\text{_____}}$</p>	A	B	n1	C	D	n2	n3	n4	N		<p>componen el periodo juego en zona?</p> <p>¿Se encuentran las áreas de juego en zona equipadas con el material pedagógico idóneo para desarrollar el período didáctico?</p> <p>¿El material utilizado para el desarrollo del periodo didáctico juego en zona es el adecuado?</p> <p>¿Los recursos materiales utilizados para la ejecución de la metodología juego en zona contribuyen a estimular la creatividad y a mejorar el aprendizaje en los niños y niñas?</p> <p>¿Los medios y los recursos que se utilizan en la metodología de juego en zona son los necesarios para el desarrollo del aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas?</p> <p>¿Ha recibido alguna formación o capacitación sobre la metodología juego en zona?</p> <p>¿Se evidencia en la planificación didáctica el uso de metodología en el momento del juego en zona para promover el desarrollo en los niños y niñas?</p> <p>¿Se auxilia de alguna metodología para el desarrollo de la metodología de juego en zona?</p> <p>¿Aplica la maestra técnicas para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en el desarrollo del periodo de juego en zona?</p> <p>¿El tiempo destinado para el desarrollo del periodo didáctico del juego en zona es suficiente para lograr el aprendizaje significativo en los niños y niñas?</p> <p>¿Se logran desarrollar todos los periodos didácticos establecidos en la jornada de trabajo?</p>
A	B	n1												
C	D	n2												
n3	n4	N												

CUADRO DE RELACIONES

ANEXO 2

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES
<p>¿En qué medida el juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socioafectiva) de niños y niñas de seis años en las Escuelas de Educación Parvularia</p>	<p>GENERAL: Identificar si el juego en zona incide en el proceso de aprendizaje significativo en las diferentes áreas de desarrollo infantil (área cognitiva, área psicomotora, área socioafectiva) de niños y niñas de seis años de educación parvularia.</p> <p>ESPECIFICOS: Determinar si los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años</p> <p>Establecer si la metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relacionan con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.</p> <p>Elaborar una propuesta de juego en zona que contribuya a mejorar el aprendizaje significativo y el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de seis años de educación parvularia.</p>	<p>H1 Los recursos materiales (legos, rompecabezas, ábacos, loterías, pinturas, plastilinas, otros) utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje cognoscitivo y en la aplicación de procesos mentales de los niños y niñas de seis años.</p> <p>H2: La metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona se relaciona con el desarrollo psicomotriz y el aprendizaje social de los niños y niñas de seis años.</p>	<p>De la primera hipótesis X= Recursos materiales</p> <p>Y= aprendizaje cognoscitivo</p> <p>De la segunda hipótesis X= metodología</p> <p>Y= desarrollo psicomotriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Material adecuado • Programa de estudio • Medios y recursos adecuados para el aprendizaje significativo • Planificación didáctica • Resolución de conflictos • Aplicación de procesos mentales • Autonomía • Orientación espacial • Técnicas utilizadas por los docentes • Formación y capacitación recibidas en áreas de juego e zona • Planificación didáctica • Recursos materiales utilizados en la ejecución de la metodología • Asignación de tiempo • Desarrollo de habilidades y destrezas • Metodología • Espacios físicos adecuados • Periodos didácticos • Expresión corporal • Desarrollo de motricidad fina • Desarrollo de motricidad gruesa • Equilibrio

RESULTADOS	CONCLUSIONES	RECOMENDACIONES
<ul style="list-style-type: none"> • Los maestros son los encargados de la selección del material adecuado para el equipamiento de las diferentes áreas que componen el periodo didáctico juego en zona, tomando en cuenta el programa de estudio. • El juego es uno de los momentos más importantes en la vida de los niños y niñas para que se logre un aprendizaje significativo. • En las escuelas de educación parvularia objeto de estudio se pudo observar la necesidad que existe en la aplicación de la metodología en el período didáctico juego en zona. • El sector docente debe abarcar una gran diversidad de aspectos, entre ellos tomar en consideración la asignación del tiempo para el cumplimiento total de los periodos didácticos en la jornada de trabajo y aplicación de técnicas para una correcta ejecución del juego en zona. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con respecto a los recursos materiales existentes en las áreas de juego en zona de las escuelas observadas es el suficiente pero no el adecuado, debido a que no va acorde a la edad de los niños, y no ha sido supervisado por las maestras • Las áreas de juego en zona que predominan en las secciones de seis años de parvularia son las de madurez intelectual, biblioteca, construcción y dramatización es notoria la ausencia, de plástica y ciencia limitando en los educandos en el desarrollo de habilidad de motricidad fina y gruesa. • El espacio de las secciones de parvularia y la sobrepoblación de alumnos es un problema para la implementación de las zonas en algunas de las escuelas en estudio. • El tiempo destinado para la ejecución del período didáctico juego en zona no es suficiente para la realización de los momentos que componen dicho periodo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adecuar el material didáctico de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas; es decir que se adecuen a las unidades y ejes temáticos del programa de estudio. • Organizar los espacios físicos en el aula y darle la debida importancia que merecen las seis áreas del juego en zona con el fin de lograr en los educandos el aprendizaje significativo. • Aperturar turnos vespertinos en las escuelas parvularias para dar cobertura a la población estudiantil para que el turno no este saturado de estudiantes y así los niños y niñas reciban una mejor atención. • Planificar el periodo juego en zona, ya que con ellos existirá una mayor probabilidad para el desarrollo del aprendizaje de niños y niñas.

RESULTADOS	CONCLUSIONES	RECOMENDACIONES
<ul style="list-style-type: none"> • Con la correcta aplicación del periodo didáctico, los niños y niñas tendrán una mejor expresión corporal y desenvolvimiento de motricidad fina y gruesa en la ejecución de juegos despertando de esta forma la curiosidad, motivación, interés y la adquisición de conocimientos. • Las escuelas de educación parvularia hacen esfuerzos para mantener en alguna medida las áreas de juego en zona con el fin de desarrollar el aprendizaje cognoscitivo, donde se sientan las bases, para adquirir conocimientos, resolver conflictos, apliquen procesos mentales, adquieran habilidades, destrezas. • Los niños y niñas serán capaces de desenvolverse en los diferentes ámbitos de la sociedad lo cual ayudará a mejorar sus condiciones de vida y a que estos sean agentes de cambio a lo largo de su existencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • La planificación se elabora como un requisito pero no se evidencia al momento de ejecutar el período didáctico juego en zona. • A pesar de que los juguetes no son los adecuados, los niños y niñas desarrollan creatividad e imaginación para resolver conflictos. • El juego en zona tiene un nivel de importancia muy grande porque no solo se limita a desarrollar la parte cognitiva, sino también la parte emocional, social y el fomento en valores que en la actualidad no has sido impulsados de forma completa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Formar círculos de estudio en los que se intercambien experiencias pedagógicas a cerca de la planificación de los diversos momentos que conforman el período didáctico juego en zona con el propósito de estimular el aprendizaje en los estudiantes. • Que las autoridades encargadas de las escuelas parvularias aumenten el porcentaje del bono que se les otorga para el equipamiento de recursos didácticos adecuados para desarrollar nuevas metodologías que permitan lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas, para mejorar la educación.

Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades.
Departamento de Ciencias de la Educación.

GUÍA DE OBSERVACION

**DIRIGIDA A NIÑOS Y NIÑAS DE SEIS AÑOS DE EDAD DEL NIVEL DE EDUCACION
 PARVULARIA**

El objetivo de la presente guía de observación es recolectar información sobre la incidencia que tiene el juego en zona en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de seis años en las Escuelas de Educación Parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del departamento de San Salvador.

Marque con una “X” la casilla correspondiente a las siguientes interrogantes, según las conductas de aprendizaje que los niños y niñas manifiestan en relación al desarrollo del Período didáctico Juego en Zona.

N°	Conductas Observadas	Si	No
1.	¿Diferencia los conceptos de orientación espacial durante el juego en zona?		
2.	¿Muestra habilidades de coordinación motora fina en las diferentes áreas de juego en zona?		
3.	¿Muestra habilidades de coordinación motora gruesa en las diferentes áreas de juego en zona?		
4.	¿Identifica los objetos por su tamaño, grandes, medianos y pequeños?		

N°	Conductas Observadas	Si	No
5.	¿Reconoce la ubicación de los objetos y los conceptos adelante, atrás, cerca, lejos al darle indicaciones sencillas?		
6.	¿Muestra habilidades de orientación espacial al armar rompecabezas?		
7.	¿Es evidente la autonomía cuando juega en la zona de construcción?		
8.	¿Muestra actitud de liderazgo en el período de juego en zona?		
9.	¿Cuándo juega con plastilina construye formas y figuras?		
10.	¿Desarrolla la creatividad y la imaginación de las expresiones libres a través del juego?		
11.	¿Reproduce imágenes a través del dibujo por medio de la observación?		
12.	¿Sigue la dirección de un objeto al realizar juegos?		
13.	¿Es evidente la resolución de conflictos a través del juego?		
14.	¿Analiza e interpreta la secuencia de una narración de cuentos?		
15.	¿Cuándo dramatiza representa personajes y expresiones gestuales?		
16.	¿Imita modelos simples en el juego, como policía, maestra, mamá, papá, doctor, entre otros?		

Universidad de El Salvador
Facultad de Ciencias y Humanidades.
Departamento de Ciencias de la Educación.

GUÍA DE OBSERVACION

DIRIGIDA DOCENTES DEL NIVEL DE EDUCACION PARVULARIA

El objetivo de la presente guía de observación es recolectar información sobre la incidencia que tiene el juego en zona en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de seis años y la metodología que los docentes utilizan para alcanzarlo, en las Escuelas de Educación Parvularia “María Montessori”, “Ovidio Decroly”, “Dr. José Gustavo Guerrero” y “Hugo Lindo” del departamento de San Salvador.

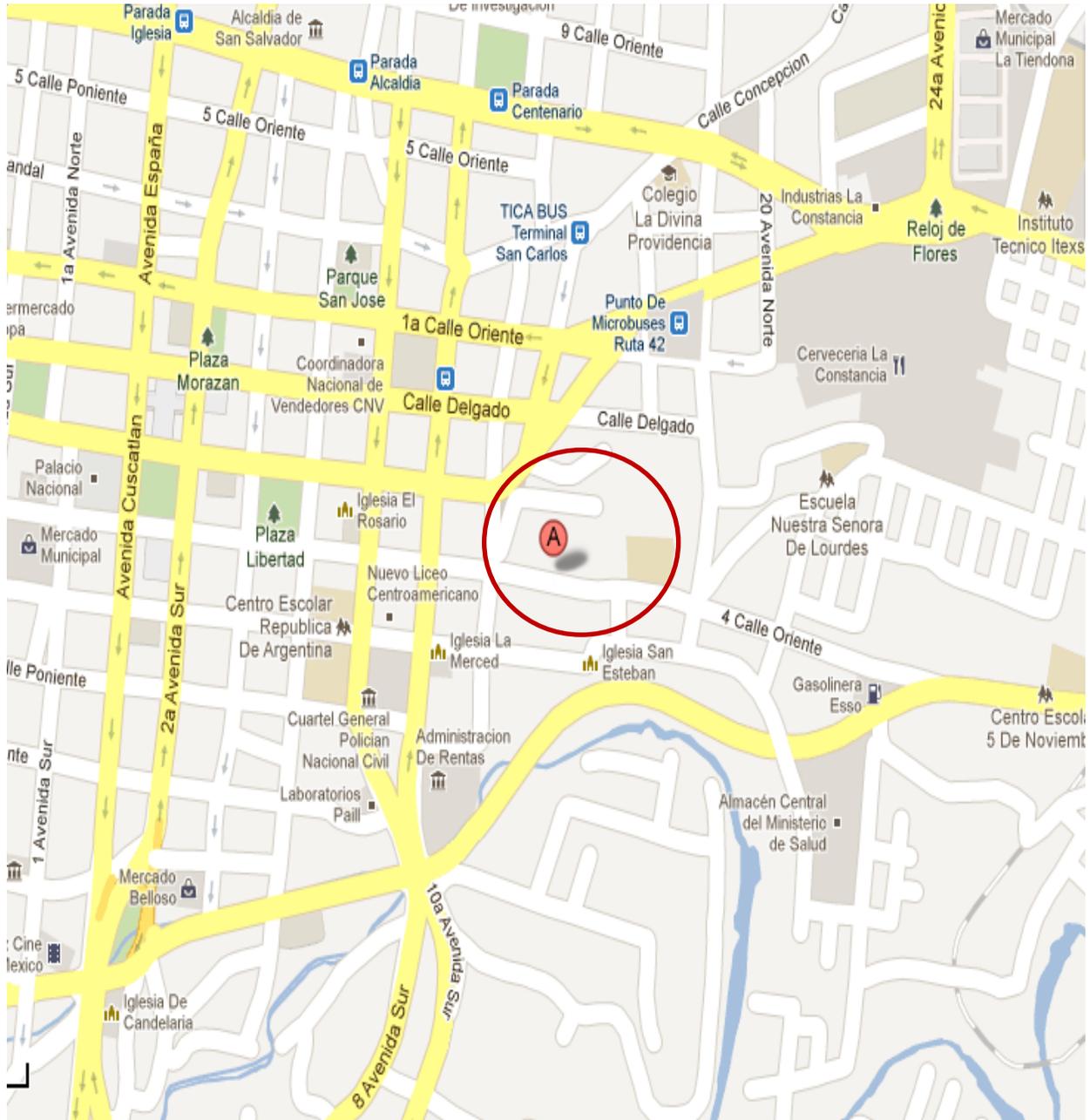
Marque con una “X” la casilla correspondiente a las siguientes interrogantes, según las conductas de aprendizaje que los niños y niñas manifiestan en relación al desarrollo del Período didáctico Juego en Zona.

N°	Conductas Observadas	Si	No
1.	¿Es importante el juego en zona para desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas?		
2.	¿El salón de clases cuenta con las seis áreas que componen el periodo juego en zona? Zona Plástica <input type="checkbox"/> Zona de Ciencia <input type="checkbox"/> Zona Dramatización <input type="checkbox"/> Zona de Biblioteca <input type="checkbox"/> Zona de Construcción <input type="checkbox"/> Zona de Madurez Intelectual. <input type="checkbox"/>		

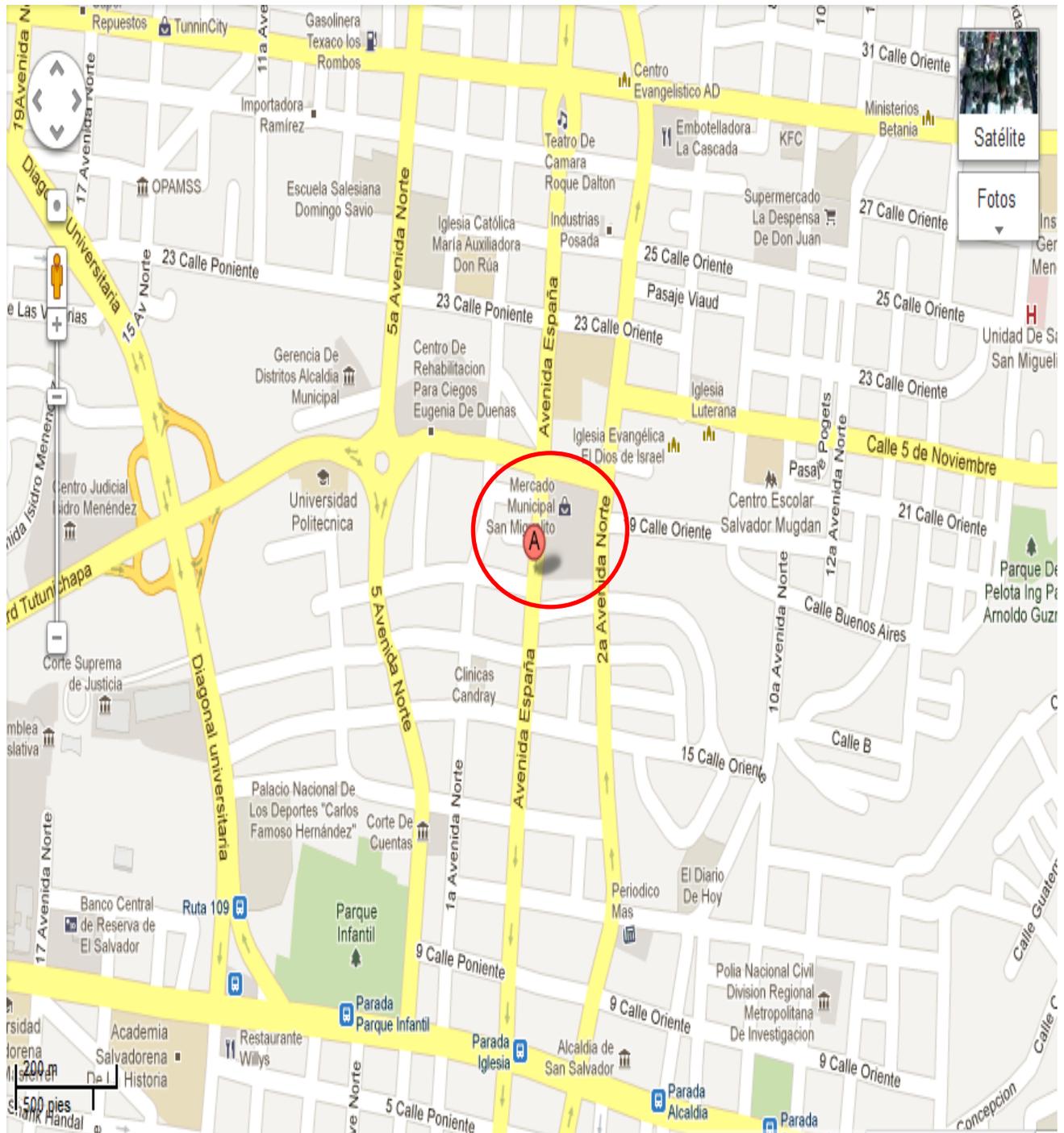
N°	Conductas Observadas	Si	No
3.	¿Se encuentran las áreas de juego en zona equipadas con el material pedagógico idóneo para desarrollar el período didáctico?		
4.	¿El material utilizado para el desarrollo del periodo didáctico juego en zona es el adecuado?		
5.	¿Los recursos materiales utilizados para la ejecución de la metodología juego en zona contribuyen a estimular la creatividad y a mejorar el aprendizaje en los niños y niñas?		
6.	¿Los medios y los recursos que se utilizan en la metodología de juego en zona son los necesarios para el desarrollo del aprendizaje cognoscitivo de los niños y niñas?		
7.	¿Ha recibido alguna formación o capacitación sobre la metodología juego en zona?		
8.	¿Se evidencia en la planificación didáctica el uso de metodología en el momento del juego en zona para promover el desarrollo en los niños y niñas?		
9.	¿Se auxilia de alguna metodología para el desarrollo de la metodología de juego en zona?		
10.	¿Aplica la maestra técnicas para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en el desarrollo del periodo de juego en zona?		
11.	¿El tiempo destinado para el desarrollo del periodo didáctico del juego en zona es suficiente para lograr el aprendizaje significativo en los niños y niñas?		
12.	¿Se logran desarrollar todos los periodos didácticos establecidos en la jornada de trabajo?		

MAPAS DE ESCENARIOS DE ESCUELAS PARVULARIAS DEL DEPARTAMENTO DE SAN SALVADOR

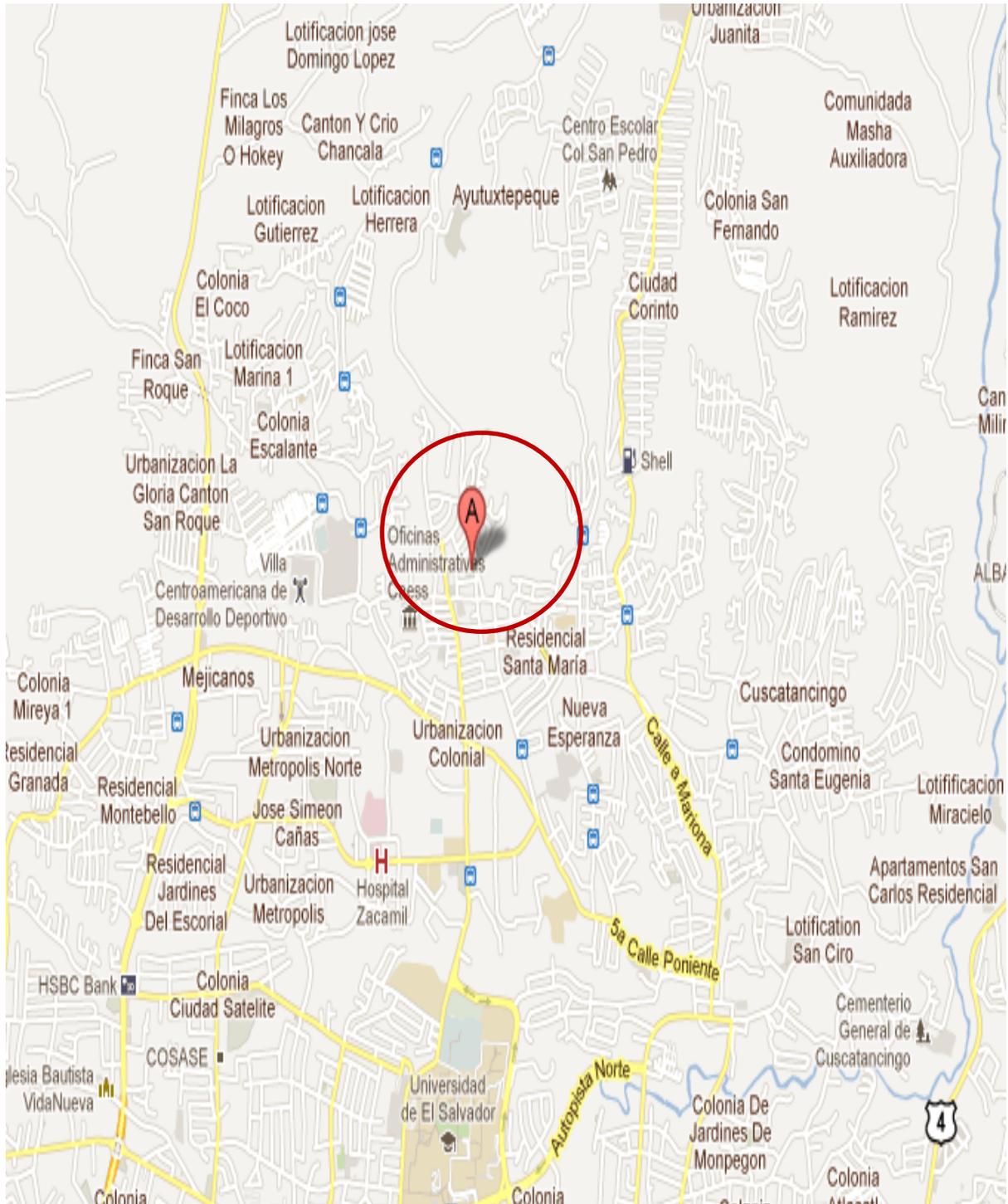
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA “OVIDIO DECROLY”



ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA “Dr. JOSE GUSTAVO GUERRRERO”



ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA “HUGO LINDO”



MATRIZ DE COHERENCIA

ANEXO 6

Universidad de El Salvador

Facultad de Ciencias y Humanidades.

Departamento de Ciencias de la Educación.

Matriz de coherencia para instrumento de observación

Objetivo: Establecer si la metodología utilizada por los docentes en las áreas de juego en zona es la adecuada para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas de los seis años.

Tipo de instrumento: guía de observación.

Fuente de Información: docentes y alumnos.

Variables: metodología, desarrollo psicomotriz.

INDICADORES	PREGUNTAS DIRECTRICES	OBSERVACIONES
Técnicas utilizadas por los docentes.	¿Aplica la maestra técnicas para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas en el desarrollo del período de juego en zona?	
Información y capacitación recibida en el área de juego en zona.	¿Ha recibido capacitación sobre la metodología juego en zona?	
Planificación didáctica	¿Se evidencia la planificación didáctica para el desarrollo de la metodología juego en zona?	
Recursos materiales utilizados en la ejecución de la metodología.	¿Los recursos materiales utilizados para la ejecución de la metodología juego en zona contribuyen a estimular la creatividad y a mejorar el aprendizaje en los niños y niñas?	
Asignación de tiempo	¿El tiempo destinado para el desarrollo del periodo didáctico del juego en zona es suficiente para lograr el aprendizaje significativo en los niños y niñas?	
Espacios físicos adecuados.	<p>¿Los espacios con que cuentan la institución son adecuados para el desarrollo del período didáctico juego en zona?</p> <p>¿El salón de clases cuenta con las seis áreas que componen el período juego en zona?</p> <p>Zona Plástica <input type="checkbox"/> Zona de Ciencias <input type="checkbox"/></p> <p>Zona Dramatización <input type="checkbox"/> Zona de Biblioteca <input type="checkbox"/></p> <p>Zona de Construcción <input type="checkbox"/> Zona de Madurez Intelectual. <input type="checkbox"/></p>	

Desarrollo de habilidades y destrezas	¿Es importante el juego en zona para desarrollar habilidades y destrezas en los niños y niñas?	
Períodos didácticos.	¿Logran desarrollar todos los períodos didácticos establecidos en la jornada de trabajo?	

Fuente de información: alumnos de seis años

INDICADORES.	PREGUNTAS DIRECTRICES.	OBSERVACIONES
Expresión corporal	<p>¿Cuándo dramatiza representa personajes y expresiones gestuales?</p> <p>¿Imita modelos simples en el juego como, maestros, policías, papá, doctor y otros?</p>	
Desarrollo de Motricidad Fina y Gruesa	<p>¿Muestra habilidades de coordinación motora Fina en la zona Plástica?</p> <p>¿Cuándo juega con plastilina construye formas y figuras?</p> <p>¿Desarrolla la creatividad y la Imaginación de las expresiones libres a través del dibujo?</p>	
Equilibrio	<p>¿Sigue la dirección de un objeto al realizar juegos?</p> <p>¿Reproduce imágenes a través del dibujo por medio de la observación?</p> <p>¿Identifica los objetos por su tamaño, grandes, medianos y pequeños?</p>	
Desarrollo de Motricidad Fina y Gruesa	<p>¿Muestra habilidades de coordinación motora Fina en la zona Plástica?</p>	

Objetivo: Los recursos materiales utilizados en las áreas de juego en zona influyen en el aprendizaje, cognoscitivo de los niños y niñas de seis años.

Variable: Recursos materiales, aprendizaje cognoscitivo.

Tipo de instrumento: Guía de observación.

Fuente de información. maestros.

INDICADORES	PREGUNTAS DIRECTRICES	OBSERVACIONES
Material adecuado	¿El material utilizado para el desarrollo del periodo didáctico juego en zona es el adecuado?	
Programa de estudio	¿Se encuentra las áreas de juego en zona equipadas con el material Pedagógico adecuado para el desarrollo del periodo didáctico?	
Medios y recursos adecuados para el aprendizaje cognoscitivo	¿Los medios y recursos que se utilizan en la metodología de juego en zona son los adecuados para el desarrollo del aprendizaje cognitivo de los niños y niñas?	
Resolución de conflictos	¿Es evidente la resolución de conflictos a través del juego?	
Aplicación de procesos mentales	¿Analiza e interpreta la secuencia de una narración de cuentos?	
Autonomía	¿Muestra actitudes de liderazgo en el juego en zona? ¿Es evidente la autonomía cuando juega en la zona de construcción? ¿Desarrolla la creatividad y la imaginación, en las expresiones libres a través del juego?	
Orientación especial.	¿Diferencia los conceptos de orientación espacial al realizar juego? ¿Muestra habilidades de orientación espacial al armar rompecabezas? ¿Reconoce la ubicación de los objetos adelante, atrás, cerca y lejos?	