

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**"LA RELACIÓN ENTRE LA OPINIÓN DE LOS MAESTROS SOBRE LA IMPORTANCIA DEL  
JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS Y LA DISPOSICIÓN DE LOS MISMOS A  
INCLUIRLO DENTRO DE SUS CLASES."**

TESIS DE GRADO

**JIMENA OBIOLS ESTEVEZ**  
CARNET 10148-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, DICIEMBRE DE 2015  
CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**"LA RELACIÓN ENTRE LA OPINIÓN DE LOS MAESTROS SOBRE LA IMPORTANCIA DEL  
JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS Y LA DISPOSICIÓN DE LOS MISMOS A  
INCLUIRLO DENTRO DE SUS CLASES."**

TESIS DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
HUMANIDADES

POR  
**JIMENA OBIOLS ESTEVEZ**

PREVIO A CONFERÍRSELE  
EL TÍTULO DE PSICÓLOGA EDUCATIVA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, DICIEMBRE DE 2015  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR:	P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA:	DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN:	ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA:	P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:	LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL:	LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES**

DECANA:	MGTR. MARIA HILDA CABALLEROS ALVARADO DE MAZARIEGOS
VICEDECANO:	MGTR. HOSY BENJAMER OROZCO
SECRETARIA:	MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY
DIRECTORA DE CARRERA:	MGTR. GEORGINA MARIA MARISCAL CASTILLO DE JURADO

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

MGTR. HANNIA SIERRA LORENTZEN DE MENESES

## **REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY

Guatemala, 27 de noviembre de 2015.

**Señores Consejo  
Facultad de Humanidades  
Universidad Rafael Landívar  
Ciudad**

Respetables Señores:

Tengo el agrado de dirigirme a Uds. para someter a su consideración el informe final de la tesis "LA RELACIÓN ENTRE LA OPINIÓN DE LOS MAESTROS SOBRE LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS Y LA DISPOSICIÓN DE LOS MISMOS A INCLUIRLO DENTRO DE SUS CLASES" de la estudiante Jimena Obiols Estévez, carné: 1014811 de la Licenciatura en Psicología Educativa.

He revisado el mismo y considero que llena los requisitos exigidos por la Facultad de Humanidades para trabajos de esta naturaleza por lo que solicito nombren al revisor, para la evaluación respectiva.

Atentamente,



**Mgtr. Hannia Sierra Lorentzen.  
Asesora**



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES  
No. 051133-2015

### Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Grado de la estudiante JIMENA OBIOLS ESTEVEZ, Carnet 10148-11 en la carrera LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA, del Campus Central, que consta en el Acta No. 05507-2015 de fecha 9 de diciembre de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

**"LA RELACIÓN ENTRE LA OPINIÓN DE LOS MAESTROS SOBRE LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS Y LA DISPOSICIÓN DE LOS MISMOS A INCLUIRLO DENTRO DE SUS CLASES."**

Previo a conferírsele el título de PSICÓLOGA EDUCATIVA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 9 días del mes de diciembre del año 2015.

*Irene Ruiz Godoy*

MGTR. ROMELIA IRENE RUIZ GODOY, SECRETARIA  
HUMANIDADES  
Universidad Rafael Landívar



## ÍNDICE

Resumen.....	8
I. Introducción.....	9
1.1 El desarrollo.....	16
1.1.1 El desarrollo del niño.....	16
1.1.2 El desarrollo motor.....	17
1.1.3 El desarrollo del lenguaje.....	17
1.1.4 Períodos sensitivos.....	18
1.1.5 Los hitos del desarrollo.....	20
1.2 Las maestras.....	20
1.2.1 Las maestras de preprimaria.....	20
1.2.2 Funciones de una maestra del preescolar.....	21
1.2.3 Características de una maestra del preescolar.....	22
1.3 El juego.....	23
1.3.1 El juego en el aprendizaje.....	24
1.3.2 El juego simbólico.....	26
II. Planteamiento del problema.....	28
2.1 Objetivos.....	29
2.2 Elementos de estudio.....	29
2.3 Definición de elementos de estudio.....	29
2.4 Alcances y límites.....	30
2.5 Aporte.....	31
III. Método.....	32
3.1 Sujetos.....	32
3.2 Instrumento.....	32
3.3 Procedimiento.....	33
3.4 Diseño y Metodología estadística.....	33
IV. Presentación y análisis de resultados.....	34
V. Discusión de resultados.....	43
VI. Conclusiones.....	49

VII.	Recomendaciones.....	50
VIII.	Referencias Bibliográficas.....	51
	Anexos.....	54

## RESUMEN

Esta investigación tipo cuantitativa y descriptiva, tuvo como objetivo determinar si existe relación entre la opinión de las maestras sobre la importancia del juego en la educación de los niños de preprimaria y la disposición de incluirlo dentro de sus clases. Se utilizó una muestra de 39 maestras de cuatro instituciones educativas ubicados en la Ciudad de Guatemala. Las maestras fueron elegidas al azar, todas de sexo femenino, utilizando un muestreo por conveniencia. Dicha población debía haber tenido mínimo 5 años de experiencia impartiendo clases a niños entre los 0 y 6 años.

El instrumento utilizado fue un cuestionario elaborado por la investigadora, se aplicó colectivamente y está conformado 13 ítems que permiten evaluar las áreas de investigación: la opinión, la disposición y recurso didáctico. Cada enunciado tiene 4 opciones de respuesta.

Se concluyó que las maestras consideran que el juego sí es un recurso didáctico que tiene grandes beneficios para los niños y que existe una opinión positiva en cuanto al juego como un recurso didáctico y la disposición que tienen de incluirlo dentro de sus clases sí tiene relación positiva con la opinión que tienen sobre la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Se recomienda evaluar la posibilidad de realizar una formación con un profesional para que se conozca la importancia que tiene el juego como una herramienta en el proceso de enseñanza y también evaluar la apertura que tiene la institución sobre el uso del juego dentro de las planificaciones.

## I. INTRODUCCIÓN

El posmodernismo y los avances tecnológicos requieren que los estudiantes desarrollen las competencias fundamentales para la vida más que aprender contenidos. Con este enfoque se da importancia al aprendizaje significativo.

A pesar de los cambios y avances en la educación, aún se tiene el concepto que a mayor contenido mejor educación reciben los niños en los diferentes centros educativos, es por ello que las maestras se ven en la necesidad de cubrir más contenidos que desarrollar destrezas en los niños, para lo cual es indispensable incluir actividades lúdicas en las actividades de aprendizaje. De acuerdo con Cobeña (2013) el juego es una de las herramientas más importantes de que disponen los educadores para conseguir los objetivos y así desarrollar competencias. De hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo.

Una maestra de preprimaria debe conocer las diversas actividades lúdicas así como la importancia que estas tienen en el desarrollo de los niños, por lo tanto, en sus planificaciones deben quedar reflejados los objetivos y las destrezas que se activan en ese momento. Para poner en práctica el juego y desarrollar destrezas específicas con él, es necesario que quede plasmado en la planificación y se desarrolle dentro del periodo de clase combinado con el aprendizaje significativo de diversos contenidos.

Zubiría (2004), menciona que para modernizar los modelos educativos en la era del postmodernismo en el siglo XXI, se requiere de individuos competentemente activos y autónomos, que sean capaces de procesar y transformar el conocimiento en la identificación y resolución de problemas, que les permitan una mejor calidad de vida. Entre las nuevas propuestas educativas, se observa el constructivismo como una escuela de procesamiento y una teoría de aprendizaje. También indica que el constructivismo tiene su fundamento en procesos de cognición social, que deben insertarse en la formación educativa de los individuos, a fin de orientar y optimizar la maduración de su funcionamiento cognitivo en procesos de enseñanza-aprendizaje focalizados en el dominio de las distintas modalidades de lenguaje representativas de inteligencias múltiples (lenguaje verbal, escrito, corporal, gráfico, musical) y la adquisición de roles de desempeño social vinculados a contextos reales de aprendizaje.

De este modo se deben crear aulas educativas representativas de contextos socioculturales abiertos, tanto a nivel de la composición de sus miembros, como la planeación de contenidos, materiales y recursos educativos que se convierten en facilitadores de múltiples interacciones y perspectivas para la representación e internalización del conocimiento y el proceso de diferenciación de la identidad del estudiante.

De esta manera, este estudio pretende determinar la relación entre la opinión de las maestras sobre la importancia del juego en la educación de niños de 0 a 6 años y la disposición de las mismas a incluirlo dentro de sus clases.

A nivel nacional e internacional, se han llevado a cabo estudios relacionados con el juego y la percepción de los maestros en la aplicabilidad en el aula, con el fin de dar sustento a la presente investigación, a continuación se presentan algunos de los estudios realizados en Guatemala:

Jiménez (2006) realizó una investigación, con el objetivo de determinar la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo del cociente intelectual en los niños. El estudio se llevó a cabo en escuelas públicas del sur occidente del país, con la implementación del proyecto, “Juegos Didácticos, Rincones Pedagógicos”, con una duración de cuatro años. Se aplicó el test IG-82 Nivel Medio (Adaptación para Guatemala), test de inteligencia general para niños entre 8 y 12 años de edad. Dicha prueba se les aplicó a 1,485 alumnos de cuarto primaria, El estudio concluyó que la incidencia de los juegos didácticos en el desarrollo del cociente intelectual de los niños es comprobable estadísticamente y se observó un incremento en la capacidad de razonamiento, representación mental, pensamiento hipotético y fluidez verbal entre otros. Por lo tanto, la mejoría en los cocientes intelectuales de los niños con juegos didácticos se debe al nuevo método activo y no al azar, y que el juego en esencia es un comportamiento inteligente, el cual incluye un aprendizaje complejo y por iniciativa propia. La recomendación que se dio en dicha investigación fue continuar la aplicación de metodologías activas en el aula, específicamente el proyecto de Rincones Pedagógicos.

En cuanto a las actividades lúdicas, Siliézar (2008) realizó una investigación con el objetivo de establecer la efectividad de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad. Para ello aplicó el Test de la Creatividad del autor José María

Martínez Beltrán, Forma 1. Trabajó con un grupo experimental conformado por 20 estudiantes y un grupo control de 17 estudiantes, ambos grupos conformados por estudiantes de segundo grado de primaria del Liceo Bilingüe Fraternidad Cristiana, en Guatemala. Concluyó e identificó una diferencia de medias y según las correlaciones de muestras relacionadas, si hay una diferencia estadísticamente significativa por un 99.99%, por lo que sí se estableció la efectividad del programa dentro del mismo grupo experimental. Entre las recomendaciones destacadas se encuentran, favorecer en los rincones actividades que desarrollen la comunicación escrita, implementar programas de actividades lúdicas y al personal docente, proporcionar actividades lúdicas dentro del aula para crear un ambiente agradable y brindar una enseñanza divertida, efectiva y por lo tanto significativa.

Otro estudio es el de Ayala (2011), quien realizó una investigación en la que creó un programa dirigido a las maestras. El objetivo fue proveer el juego como herramienta a las y los docentes para el abordaje del desarrollo de niñas y niños de 0 a 6 años. El trabajo se realizó en los hogares comunitarios de la Secretaría de Obras Sociales de la Esposa del Presidente (SOSEP), para maestros del Programa Hogares Comunitarios en Guatemala. Concluyó que el juego es una herramienta pedagógica que permite al niño y niña relacionarse con otros, expresar sentimientos, ansiedades, emociones, a crear, explorar y buscar soluciones a los conflictos. Así mismo, el juego brinda al niño y niña un crecimiento en el desarrollo motor, cognitivo, socio-afectivo, en cuanto al lenguaje con él se pueden lograr aprendizajes perdurables. La recomendación de dicha investigación fue proponerle a los docentes utilizar el programa realizado para estimular el desarrollo de las áreas motoras, socio-afectivas, cognitivas y de lenguaje en los niños y niñas.

También, Silva (2012) realizó una investigación con el objetivo de favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje estableciendo el juego como metodología basado en el aprendizaje significativo para el desarrollo del área psicomotora y cognitiva. Para ello aplicó: encuestas, entrevistas, cuestionarios e instrumentos que permitieron reflejar el porqué de la carencia del juego dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje a maestros, niños y niñas de 6 años. Concluyó que la metodología para el aprendizaje significativo a través del juego, cubre los intereses y necesidades de los niños y niñas en la edad preescolar, siendo indispensable para el proceso de enseñanza-aprendizaje, al igual

que el hacer uso del juego dentro de los procesos de aprendizaje permite cumplir con el desarrollo de las competencias, garantiza un aprendizaje significativo, beneficia el área emocional, favorece la sociabilización y la convivencia entre los niños y niñas de la edad preescolar. Para dicha investigación se recomendó utilizar el juego como facilitador de los procesos de aprendizaje, ya que es una herramienta que se debe de utilizar de forma dirigida, participativa y motivadora para poder cumplir con la competencia establecida dentro de su contenido.

Por su parte, Chan (2013) realizó una investigación con el objetivo de establecer la efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años que presentan problemas de conducta de un Colegio privado. Para ello aplicó la batería de Socialización BAS-1, versión para profesores aplicando un pretest previo a la aplicación del programa y post-test a las alumnas, luego de la aplicación. La muestra de estudio se conformó con 15 niñas de 5to primaria. El estudio concluyó que utilizando actividades lúdicas dentro de una rutina específica se logró mejorar las relaciones interpersonales, evidenciando diferencias estadísticamente significativas en cuanto al cambio de habilidades sociales (liderazgo, joviabilidad, apatía, sensibilidad, ansiedad y agresividad). La recomendación de la autora para el Colegio La Asunción fue utilizar actividades lúdicas trabajadas durante el programa, para cubrir las necesidades de las niñas, trabajándolas en períodos específicos, sin interferir las clases regulares; de igual manera, le recomendó a los psicólogos y profesionales que trabajan estas áreas, el promover por medio de talleres o conferencias en centros educativos, temas donde se brinden herramientas para mejorar relaciones interpersonales, no solo en niños o niñas que presenten problemas de comportamiento como agresividad, timidez o introversión, sino que de forma general para así cubrir diferentes necesidades.

Otro estudio es el de Betancourt (2014), que realizó una investigación con el objetivo de determinar la percepción de los maestros del Liceo Guatemala acerca del juego como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y niños de preprimaria. Para ello aplicó un cuestionario elaborado por la investigadora a 18 maestros, 17 mujeres y 1 hombre. Concluyó que la percepción de los maestros acerca del juego como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje es positiva, ya que las maestras organizan los juegos en base a las edades, capacidades y necesidades de los alumnos para

facilitar su aprendizaje. La recomendación que se dio en dicha investigación fue establecer una formación docente con un profesional, que permita dar a conocer la importancia del juego como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje, que involucre a maestros titulares y auxiliares de preprimaria y primaria.

Cano (2014) realizó una investigación con el objetivo de orientar y concientizar a los profesionales sobre la importancia de la implementación del rincón de aprendizaje del pensamiento lógico a través del juego, como medio para el desarrollo de habilidades y destrezas pedagógicas que generan aprendizajes significativos en la niñez. Para ello, implementó el rincón de aprendizaje del pensamiento lógico, que permite el desarrollo de habilidades y destrezas a través del juego. Se aplicó esta propuesta a niños y niñas comprendidos entre las edades de 3 a 5 años, provenientes de zonas rurales y a los niños y niñas de la institución, aplicando el Programa de Atención integral a la niñez de 0 a 5 años. Concluyó que los niños y niñas despiertan el interés al utilizar las técnicas adecuadas, la motivación de la niñez por descubrir, experimentar, construir el propio aprendizaje por medio de materiales a través de actividades y juego. Dentro de la investigación se recomienda que el Ministerio de Educación implemente en los Centros Educativos de atención integral espacios educativos para motivar a la niñez a través de técnicas que despierten el interés por utilizar los materiales adecuados del rincón del pensamiento lógico, para que desarrollen la capacidad de resolver por sí mismos los problemas que enfrenten día a día.

En cuanto al aprestamiento de la lectoescritura, Marroquín (2014) realizó una investigación con el objetivo de fortalecer el proceso de aprestamiento de la lectoescritura de los niños y niñas de 6 años de Preprimaria del área rural, de la etapa del Distrito escolar 04-06-10, del Municipio de Tecpán Guatemala del Departamento de Chimaltenango, a través del juego como herramienta pedagógica. Para ello creó una guía para educadoras del Nivel Preprimario que se compone por cuatro talleres de capacitación, realizados a 18 educadoras del Distrito Escolar 04-06-10. El estudio concluyó que las educadoras asumen la estrategia del juego como herramienta pedagógica para el aprestamiento de la lectoescritura para los niños de 6 años, ya que no había sido tomado en cuenta como estrategia de aprendizaje por desconocimiento del papel que desempeña en la vida del niño. Entre las recomendaciones dentro de esta investigación fue que la Supervisora Educativa,

debe de hacer un estudio de la situación de cada establecimiento a su cargo, por lo que se le recomienda que visite con más frecuencia los grados de primaria y evalúe el trabajo de la educadora. Y las educadoras beneficiadas deben de seguir promoviendo el juego como una herramienta para el aprestamiento para la lectoescritura en los niños y niñas de primaria, al igual que facilitar el juego dentro del salón de clase a través de su idioma Kaqchikel.

A nivel internacional, también se han realizado estudios relacionados con el tema. Uno de ellos, realizado en Chile por, Campos, Chacc y Gálvez (2006) con el objetivo de proponer elementos del juego, que desde el enfoque internacional de la comunicación, permita implementarlo como una estrategia pedagógica en niños entre 7 y 8 años de una escuela de la comuna de Santiago. Para ello, utilizaron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, estos instrumentos los aplicaron a 39 estudiantes de ambos sexos. Concluyeron que el juego es una actividad lúdica que no sólo surge de las conductas y percepciones de las y los maestros en situaciones de juego libre, sino que además, es posible incorporarlo como estrategia lúdico-educativa; se torna en una estrategia educativa efectiva que puede ser desarrollada dentro de las instituciones educativas. En dicha investigación se recomienda que si se desea implementar el juego es necesario considerar las motivaciones, intereses y características evolutivas de las y los educandos. Sumado a esto, es necesario tener en cuenta el contenido que se quiera priorizar y los objetivos de aprendizaje que se deseen lograr.

Otro estudio es el de Vásquez (2008) realizado en Venezuela, con el objetivo de fundamentar el juego como estrategia para lograr el aprendizaje significativo. Para ello se crearon talleres con un modelo de juego computarizado, dichos talleres se aplicaron a 10 maestros, 6 de educación inicial y 4 de educación básicas. Concluyó que los maestros tienen mayor espíritu de cooperativismo, desarrollo de la creatividad e imaginación al utilizar el juego como estrategia didáctica. Dentro de las recomendaciones de dicha investigación, se considera necesario que los docentes conozcan el carácter pedagógico del juego como una herramienta que contribuye a mejorar los procesos de la enseñanza y aprendizaje de la matemática en los niveles de preescolar y básica primaria; de igual manera se considera que como herramienta esencial se debe implementar en otras áreas del conocimiento.

Por su parte, Flores (2009), realizó una investigación con el objetivo de reconocer el uso del juego como recurso didáctico para favorecer la adquisición y desarrollo de la lecto-escritura, para ello aplicó encuestas a maestros y alumnos de primer grado de la Escuela Primaria “Manuel José Othón”, ubicada en Jalpilla, Axtla de Terrazas, México. Al finalizar la investigación concluyó que el juego es una necesidad del niño, que le permite sentirse bien y contento, el maestro afirma que el juego es usado para el proceso educativo, sin embargo, las opiniones de los alumnos muestran lo contrario.

Además de los anteriores, Martínez, Mosquera y Perea (2010) realizaron una investigación en Colombia, con el objetivo de diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego que permita fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en niños y niñas de primer grado. Para ello, utilizaron varios instrumentos para recolectar la información, entre ellos: diarios de campo, encuesta para maestros, padres de familia y estudiantes. También realizaron un taller. Se aplicaron dichos instrumentos a 47 estudiantes, 25 niños y 22 niñas del centro Educativo Rural Mixto Gallinazo, se trabajó con 5 maestros y 33 padres de familia. En dicha investigación concluyeron que al implementar a través del juego los procesos de la adición y sustracción, mejoró paulatinamente el aprendizaje de los mismos. Dichos autores recomiendan que es necesario que los docentes conozcan el carácter pedagógico del juego como herramienta que contribuye a mejorar los procesos de la enseñanza y aprendizaje en los niveles de preescolar y básica primaria; de igual manera se considera que como herramienta esencial se debe implementar en otras áreas del conocimiento.

En cuanto al juego como estrategia, Leyva (2011) realizó una investigación con el propósito de caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la educación infantil; para ello, aplicó una entrevista semi-estructurada con guía a seis maestros, pedagogas infantiles y un profesor licenciado en educación física, quienes ejercen en instituciones educativas en los grados desde pre-kínder hasta primero de primaria en Bogotá. Concluyó que el juego se torna en una herramienta educativa, sí el maestro sabe utilizarla, sabe aplicarla en sus prácticas educativas y sí es capaz de lograr en sus niños aprendizajes significativos que contribuyan a su desarrollo integral y a su formación autónoma como seres humanos. En dicha investigación se recomienda que para utilizar el juego como una estrategia didáctica, debe

ser motivador, que despierte el interés en los niños y las niñas por los conocimientos que aprenderán y que el aprendizaje se convierta en algo estimulante y placentero que implique acciones de juego llamativas, generando así aprendizajes significativos.

En síntesis los estudios anteriores ponen en evidencia que a lo largo de los años, se ha podido observar cómo diferentes autores han investigado diversos temas en cuanto a los beneficios que trae el juego como un recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños; gracias a ellos, se ha podido conocer la importancia del juego en la enseñanza en las diferentes materias. Cabe mencionar que el juego es un tema de gran importancia en relación a la educación de niños y niñas, ya que a través del mismo, pueden llegar a desarrollar madurez y socialización, entre otros. Ya conociendo diferentes investigaciones sobre la importancia del juego, a continuación, se presenta el contenido teórico que respalda el trabajo de investigación, para comprender el por qué el juego es una herramienta básica en el proceso de la enseñanza del aprendizaje.

## **1.1 El Desarrollo**

### **1.1.1 Desarrollo del niño**

Duque (2006) explica que por desarrollo se entienden las distintas acciones, posturas, pasos, juegos, actividades didácticas, expresiones, gestos, dinámicas que se realizan con el niño en las distintas etapas de la vida, para permitir su normal integración y desenvolvimiento en la sociedad. Si una persona adulta mantiene contacto con el niño, la inteligencia y la personalidad del mismo irán alcanzando nuevos niveles.

Por su parte, Moraleda (2000) refiere que el crecimiento durante la infancia es rápido, ya que el niño no deja de crecer hasta llegar a los siete años aproximadamente, y de igual manera, se añade al crecimiento la presencia de rasgos fisiológico-anatómicos, ya que el sistema nervioso y muscular sigue madurando y la estructura ósea continúa en constante crecimiento.

Se entiende entonces por desarrollo todos los procesos de cambio en los niños, cambios que se dan desde la concepción hasta la adolescencia, son habilidades y destrezas que van adquiriendo a lo largo de su vida, por ejemplo un recién nacido, no es capaz de escribir, a lo largo de su vida y la estimulación que se le da, es capaz de adquirir las diferentes destrezas para poder llegar a alcanzar la habilidad de escribir. El crecimiento es el aumento de estatura y peso durante la infancia.

En cuanto al desarrollo físico, mencionan también Papalia, Wendkos y Feldman (2010) que los niños crecen con mayor rapidez entre los tres y los seis años, ya que empiezan a adquirir la apariencia delgada y atlética de la niñez; el crecimiento muscular y esquelético avanza con la misma rapidez que el cuerpo y permiten que los niños adquieran cada vez más fuerza. Refieren que el desarrollo cerebral durante la infancia es menos espectacular que durante la lactancia, sin embargo, el crecimiento durante la infancia continúa por lo menos hasta los tres años. Otro cambio importante que se da durante la infancia que señalan es la lateralidad, siendo esta la preferencia que presenta un niño por el uso de una mano en lugar de la otra, este aspecto es evidente alrededor de los tres años.

### **1.1.2 Desarrollo motor**

Papalia et al. (2010) determinan que las áreas sensoriales y motoras de la corteza cerebral permiten una mejor coordinación entre lo que los niños quieren hacer y lo que pueden hacer. En los colegios los niños tienen un gran avance y progreso en las habilidades motoras gruesas, siendo estas todas las habilidades físicas que involucran a los músculos largos, algunas habilidades motoras gruesas son el correr o saltar. El grado de destrezas varía en cuanto a su dotación genética y las oportunidades que ha tenido cada niño en cuanto al aprendizaje y poder practicar las habilidades motoras que conlleva cada destreza. El desarrollo de las habilidades motoras finas, como el dibujar, entorchar o rasgar papel, permiten al niño adquirir mayor responsabilidad en varios aspectos de su vida, estas habilidades y responsabilidades las comienzan a adquirir aproximadamente de los 3 a los 4 años, siendo esta edad, cuando los niños comienzan en el colegio la etapa de la preprimaria.

### **1.1.3 El desarrollo del lenguaje**

Papalia et al. (2010) comenta que el lenguaje es la actividad más interesante y compleja que todo ser humano puede llegar a adquirir; no solamente es el lenguaje el modo de comunicarse, sino que está relacionado con la capacidad que las personas tienen de pensar, conocer, aprender y solucionar diferentes problemas. El lenguaje incluye fonemas (los sonidos de las letras), morfemas (los sonidos más pequeños que cuentan con un significado propio), sintaxis (las diferentes reglas que existen para combinar las diferentes palabras) y la semántica (siendo este el significado progresivo de las palabras).

Narbona (2006) menciona que a partir del segundo semestre de vida el niño comienza a ser capaz de compartir su atención con la de otro humano a través de la mirada,

y al final del primer año utiliza gestos declarativos, como señalar un objeto con el dedo índice. Las propiedades formales del lenguaje se desarrollan en etapas: en los primeros seis meses de vida, comienza el gorjeo y balbuceo indiferenciado; luego a los seis meses comienza lo que es el balbuceo imitativo o canónico, el cual necesita de la retroalimentación por parte del adulto para ir adaptando las expresiones lo más cercanas a los fonemas del entorno lingüístico. A partir de los dos años comienzan las primeras palabras u holofrases, estas pueden ser, por ejemplo “magua”, que se refiere a “mamá, dame agua”.

El mismo autor menciona que a partir de los tres años, comienza la expansión morfosintáctica elemental: nombre-adjetivo, verbo-objeto, emplea pronombres personales, y el vocabulario se amplía a una velocidad incomparable. A los 6 años aproximadamente, ya se completó la adquisición de todos los componentes gramaticales del lenguaje y continúa enriqueciendo el vocabulario de forma rápida, a esta edad ya se corrigieron las incorrecciones articulatorias, es decir, el niño ya puede mencionar todos los fonemas sin dificultad.

La infancia se considera la etapa con mayor plasticidad de la naturaleza humana, y es que los niños están abiertos a aprender acerca de todo lo que les rodea. Sin duda es el mejor momento de educar, no sólo en el área intelectual sino también en los afectos y en los hábitos.

Cuando los niños inician su escolaridad descubren lo que les rodea por medio de la experimentación con el entorno. Aprenden haciendo, utilizando al máximo sus sentidos para descubrir nuevos conocimientos y así desarrollar sus habilidades para desenvolverse con autonomía y aplicar lo adquirido en situaciones cotidianas.

#### **1.1.4 Los Períodos sensitivos**

En su libro *Educación Hoy*, Corominas (2001) afirma “[...] en todos los seres vivos existen Períodos Sensitivos, no voluntarios, en los que el organismo tiende intuitivamente a realizar una determinada acción. Se habla de períodos porque corresponden a una determinada etapa y se llaman sensitivos porque son independientes de la voluntad” (p. 32). Se entiende entonces por períodos sensitivos todos aquellos momentos óptimos que

facilitan el desarrollo natural de las personas para alcanzar y asimilar diferentes aprendizajes.

Si se brindan los ambientes adecuados y se trabaja en el momento apropiado, se pueden lograr aprendizajes significativos en cada etapa del desarrollo humano, tanto en lo físico como en lo social e intelectual. Respecto a lo anterior, Scottil (2009) afirma “Los períodos sensitivos están plenamente identificados para trabajar y fomentar ciertos hábitos y virtudes para los que el niño y la niña están dispuestos”. (p. 10)

A los 6 años, los niños se encuentran en un período en el que las habilidades y destrezas son adquiridas con facilidad si se les rodea de ambientes y experiencias estimulantes para lograr lo que corresponde a sus períodos sensitivos, es decir a mayor estimulación, mayores destrezas adquirirá el niño.

Corominas (2001) hace mención de los períodos sensitivos que deben ser tomados en cuenta para los niños de 5 años, son:

- Andar
- Equilibrio
- Lateralidad
- Autocontrol
- Nadar
- Oído-idiomas
- Cálculo mental
- Leer
- Escribir
- Juego simbólico
- Obediencia
- Sinceridad
- Justicia – reglas
- Orden
- Memoria

María Montessori, (citada por Sáinz 2003) describe estos períodos sensitivos como fases en las que se da una mayor receptividad para determinados tipos de aprendizaje, son fases temporales e irrepetibles posteriormente. Los niños durante esta etapa muestran interés por una habilidad específica y se encuentran motivados a perfeccionarla mediante la repetición, proceso que, como se mencionó con anterioridad, constituye la base para la formación de hábitos. Una vez pasado el período sensible para una habilidad es mucho más

difícil que se produzca el aprendizaje naturalmente y de manera espontánea, aunque eso no quiere decir que sea imposible.

### **1.1.5 Los Hitos del desarrollo**

El desarrollo es considerado como la adquisición de ciertas destrezas en todos los aspectos de la vida del niño. Los hitos del desarrollo son las habilidades específicas que los niños deben alcanzar a determinada edad y que evidencian un correcto desarrollo infantil.

Los niños tienen un momento óptimo para aprender y no debe desaprovecharse. La edad de oro del aprendizaje de cada persona finaliza antes de los 12 años y es cuando debe propiciarse toda oportunidad para educarse. En palabras de Corominas (2001) “El 80% de los períodos sensitivos transcurren en este tiempo, son los años donde los niños presentan menos dificultades para aprender” (p. 79), sin duda, los niños de preescolar se encuentran en el mejor momento para adquirir todo lo indispensable para el inicio de su escolarización.

## **1.2 Las Maestras**

### **1.2.1 Maestras de preprimaria**

Geddes (2010) cita a Barret y Trevitt (1991) recalcando la importancia y el rol que tiene la maestra como una persona de apego específica con los niños de la preprimaria, especialmente en niños ansiosos. Cuando se describe la función de una maestra, es capaz de representar una base segura en el mundo escolar para todos los estudiantes, muchas veces esta base puede ser confusa o exigente, sin embargo a través del apego, los niños son capaces de adaptarse de una manera más sencilla al entorno escolar.

Moreno, Rodríguez, Torres, Mendoza y Véliz (2006) refieren que toda maestra al momento de tener en cuenta las características de la formación académica inicial y las condiciones en las que imparten clases, deben de ser capaces de convertir la experiencia que viven día a día en el aula, en un objeto de aprendizaje consciente, crítico y reflexivo, ya que de esta manera, los docentes pueden mantenerse como constructores de su propio saber.

### **1.2.2 Funciones de la maestra de la preprimaria**

Moreno, et al (2006) detallan algunas de las funciones que toda maestra debería de tener, en especial las maestras de preprimaria, pues son personas que pasan mucho tiempo de su día a día con los niños.

Los mismos autores, puntualizan la relación que tienen las maestras con los padres de familia, ya que se relacionan ambos por querer la educación de los niños. Los maestros y estudiantes se relacionan con un saber colectivo culturalmente organizado que una institución propone para el desarrollo de las nuevas generaciones, este desarrollo lo realiza a través de una intervención sistemática y planificada. Según los autores, la función del maestro está relacionada con la evolución de la sociedad, ya que los estudiantes se desarrollan en un tiempo y en un lugar en donde influyen los procesos económicos, políticos y culturales que hacen parte del contexto de su trabajo y plantean nuevos desafíos.

Yapu y Torrico (2003) mencionan que la función de una maestra es principalmente el prestar apoyo a la educación de los estudiantes y detectar las necesidades de los mismos, al igual que la capacitación constante de su persona.

Según Bruno y Jacobovich (2007), las maestras deben de cumplir varias funciones, entre ellas, deben ser capaces de trabajar en la organización de los ritmos, es decir puede alternar actividades que demanden mayor movimiento con otras más tranquilas; dentro del salón de clase de una preprimaria, se requiere una atención especial en la necesidad de movimiento y manipulación que adquieren los niños. Las maestras deben de ser capaces de comprender los diferentes problemas y situaciones que viven los niños día a día y tomar en cuenta que algunos niños deben levantarse temprano, por lo que algunos pueden llegar con sueño o incluso llegar un poco tarde.

### **1.2.3 Características de la maestra de un preescolar**

Según la OIT (2000) los docentes deben tener un alto nivel de competencias y flexibilidad, al igual que un alto nivel de conocimiento y calificaciones, ya que se dará mucho valor a la capacidad para comunicar sus ideas y poder relacionarse de manera adecuada con los estudiantes. También se considera necesario que los docentes logren que los trabajadores del futuro (los estudiantes) sean creativos, capaces de razonar, de adoptar decisiones independientes, de resolver problemas y de encontrar información. Los docentes deben tener características o disposiciones personales, tales como la capacidad para trabajar de manera independiente y con otras personas, la confianza necesaria para adoptar decisiones y la voluntad y capacidad de seguir aprendiendo.

La OIT (2000) ha logrado definir algunas cualidades personales de los docentes que se consideran útiles, entre ellas se encuentran: la integridad, la responsabilidad, el orgullo de llevar a cabo su trabajo, y lo más importante, el respeto hacia los demás, puesto que están tratando con personas y toda persona merece respeto.

Gómez, Ruiz y Angulo (2000) citan a Bereiter y Scardamalia (1986), quienes identifican cuatro características que un docente con mayor experiencia posee: primero poseen varias habilidades, entre ellas el proceso de actuación y de solución de problemas; tienen mayor cantidad de conocimiento, ya que conocen más sobre su ámbito de trabajo; la tercera es la capacidad de estructurar el conocimiento para que sea coherente y útil; y por última los docentes tienen estrategias superiores para enfrentarse y solucionar diferentes problemas.

Dichos autores concluyen que los docentes expertos poseen estructuras de conocimiento más elaboradas de las experiencias de sus clases pasadas, que les permiten comprender con mayor profundidad, riqueza y aún rapidez, las tareas de enseñanza y los acontecimientos de clase, además de poder llegar a predecir lo que va a ocurrir en el aula.

### 1.3 El juego

Sarlé (2001) declara que la exploración del juego en el nivel inicial es la actividad privilegiada de los niños, estudiar a través del juego resulta ser la fuente más rica y efectiva para extraer, de su análisis, conclusiones para la acción del maestro. Según la autora, la exploración del juego resulta útil como base para incorporar propuestas didácticas adecuadas, tanto a las características del niño como a las funciones y objetivos que se le asignan en la actualidad a la preprimaria. Asociar la espontaneidad del juego con el aprendizaje escolar es una tarea en la que toda maestra de preprimaria debe tener una participación activa

Del mismo modo, West (2000) señala la importancia del juego, ya que éste ayuda al niño a desarrollar habilidades físicas, descubrir lo que es el “yo” y “no yo”, entender las relaciones, el experimentar e identificar las diferentes emociones, es posible practicar diferentes roles y de la misma manera, puede el niño explorar diferentes situaciones. A través del juego el niño es capaz de aprender, relajarse y divertirse al igual que adquirir un dominio sobre el propio cuerpo. El juego para un niño es como un puente entre el conocimiento y las experiencias emocionales.

Papalia, Wendkos y Feldman (2010), mencionan que el juego es importante para el sano desarrollo del cuerpo y del cerebro, ya que permite a los niños involucrarse con el mundo que los rodea, usar su imaginación, descubrir formas flexibles de usar los objetos y resolver los problemas y prepararse para los roles que desempeñará cada niño al convertirse en adulto. A través del juego los niños estimulan los sentidos, ejercitan sus músculos, coordinan la visión con el movimiento, obtienen dominio sobre su cuerpo, toman decisiones y logran adquirir diferentes habilidades.

Papalia et al. (2010) exponen que los niños de diferentes edades tienen estilos de juego distintos, juegan cosas diferentes y dedican cantidades diferentes de tiempo a diversos tipos de juego. El juego físico empieza en la infancia, con movimientos rítmicos, al final de la

infancia y al inicio de la niñez media, el juego rudo, que incluye luchas, patadas y persecuciones. Existen diferentes categorías de juego, estas son:

- El juego funcional: es la categoría más simple que comienza durante la infancia, es el juego que implica movimientos repetitivos de los músculos largos.
- Juego constructivo: es el juego que implica el uso de objetos o materiales para hacer algo.
- Juego dramático: es el juego que implica personas o situaciones imaginarias; se conoce también como juego de simulación, juego de fantasía o imaginativo.

### **1.3.1 El juego y el aprendizaje**

Para Navarro (2002), el juego promueve el aprendizaje, ya que promueve experiencias, análisis, resultados, mediante una fórmula agradable y placentera. Según el autor, esta es la razón por la que el juego es buscado por las personas, en especial, por los niños; a través del aprendizaje se adquieren muchas experiencias y conocimientos que se introducen en la vida. El juego está relacionado con el aprendizaje en la infancia y en la edad adulta. El juego es inevitable en la infancia, y puede ser un elemento de adquisición de muchas competencias que se utilizarán en el resto de la vida de un niño.

Del mismo modo, Palopoli (2006), presenta el juego como un medio y facilitador del aprendizaje, ya que predispone a todas las personas, especialmente a los niños a ser creativos, permite la diversión, la flexibilidad y en algunos casos el cambio de roles de los participantes. Por lo que un educador debe tener en cuenta todo esto, debe de adaptar el contenido con propuestas lúdicas y modificarlas de acuerdo a las necesidades del grupo o a las propias según lo que se desea realizar. Del mismo modo, se puede ajustar el grado de dificultad según la edad del niño, la formación y los conocimientos previos que posee.

El mismo autor menciona que para que el aprendizaje sea significativo, el alumno tiene que ser el protagonista, no importando la edad que tenga; sin embargo, el docente debe de ser un buen mediador entre los alumnos y el contenido a aprender por parte de los estudiantes.

Por otra parte, Bruner (citado por Aizencang 2005) destaca en su obra algunos beneficios acerca del juego y del aprendizaje, algunos de ellos son: 1) el juego facilita una mayor tolerancia al error y evita algunas de las frustraciones que experimenta el niño en escenarios reales. 2) facilita la diferenciación entre medios y fines, cobrando el proceso mayor relevancia que el resultado por alcanzar. 3) permite al niño transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades. Y por último, le permite experimentar un enorme placer al superar los obstáculos que la misma situación lúdica plantea.

El mismo autor, también, aporta dos tensiones que se expresan a la hora de incluir el juego en las aulas, tomando la perspectiva vigotskiana del desarrollo. Estas son:

- El uso del juego como recurso para la enseñanza y el aprendizaje en las aulas: El juego suele ser reconocido y promovido de manera espontánea por parte del niño, vinculado a sus intereses y necesidades. La inclusión del juego en el aula permite contemplar diversos aspectos relativos al desarrollo evolutivo del alumno para poder acercarse a sus motivaciones e inclinaciones. La relación entre el juego y el aprendizaje se utiliza para alternar lo rutinario y tedioso que por momentos plantea una tarea escolar con situaciones lúdicas que tiendan a recuperar movibilidades e intereses infantiles. Los juegos se deben convertir en un instrumento didáctico para la apropiación de los objetivos curriculares.
- Una marcada distinción entre trabajo y juego atraviesa la escuela: la categoría de juego y trabajo se ligan permanentemente con los procesos de desarrollo y enseñanza. El problema existe cuando el juego se incluye en un espacio de actividad que elimina fundamentalmente el trabajo, el esfuerzo y la constante superación de logros. Nada explica el abandono del juego como actividad, los alumnos, al momento de ingresar a primaria, se enfrentan con la marcada distinción que se les plantea entre los momentos de trabajar y de jugar. El jugar se convierte en una actividad escasa, ya que se practica solamente en los momentos de recreo o al finalizar las demandas de la tarea escolar.

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2005) dentro del Curriculum Nacional Base de Guatemala, el juego tiene gran importancia en el desarrollo del niño de 4 a 6 años,

ya que a través de él, se logran integrar todos los tipos de acción educativa y el alumno a través del juego, que es una actividad placentera, se muestra motivado; el juego facilita el aprendizaje social y permite todo tipo de relaciones entre iguales. El significado del juego es fundamental, ya que se le considera como el medio peculiar de interacción del niño consigo mismo y con los otros para el desarrollo de la autonomía, además permite de igual manera, la consecución de las metas.

El juego, de acuerdo con el Ministerio de Educación (2005), debe de ser de carácter lúdico y constructivo ya que por medio del mismo, el niño va a descubrir propiedades y relaciones e irá construyendo su nuevo conocimiento. Por medio del juego, el niño va a ser capaz de desarrollar las destrezas de pensamiento, habilidades psicomotoras y pondrá en práctica su creatividad y sus habilidades para solucionar los problemas de la vida cotidiana.

### **1.3.2 El juego simbólico**

Para Ruiz y Abad (2011) el juego simbólico permite conectar y ampliar las posibilidades de la propia autorrepresentación, es importante considerar que dentro del juego existen acciones simbólicas que superponen y se desarrollan interdependientes. Entran en juego la imagen y los objetos como elementos portadores de significantes y por lo tanto, con posibilidades de constituirse en símbolos. Los autores consideran que el juego simbólico debe ser posibilidad y placer, un lugar seguro de ensayo con amplio margen de error para transformar la realidad y permitir reconocer el camino de vuelta. De esta manera el juego simbólico es una acción espontánea y libre, lleno de significado como acto, sin un fin predeterminado y necesariamente ajeno a la intervención del adulto.

Por otro lado, Navarro (2002) establece que un juego simbólico es un ejercicio continuo de utilización de símbolos llenos de significados que promueven mecanismos que organizan aprendizajes cognoscitivos, motrices, afectivos y sociales. Describe que es una manifestación de la función simbólica, o capacidad descrita por Piaget para utilizar las representaciones mentales. El autor cita a Piaget y el estudio del juego simbólico realizado en 1986, en el que se organiza el período del juego en 3 estadios, de la siguiente forma:

- Estadio I: de 2 a 4 años. El juego se caracteriza por la irrealidad. Los niños asimilan un objeto a otro, realizan combinaciones simbólicas variadas.
- Estadio II: de 4 a 7 años. El juego es caracterizado por la desaparición de la deformación de la realidad; comienza el simbolismo colectivo.
- Estadio III: de 11 a 12 años. Se caracteriza por el decaimiento del simbolismo en provecho de los juegos de reglas o de las construcciones simbólicas cada vez menos deformantes y cercanas al trabajo continuo y adaptado.

En todas estas etapas, se utilizan símbolos, por lo que el juego introduce al niño en el terreno de la simbolización o acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa. Para poder crear el juego simbólico, es necesario que el niño manipule algo, es decir, que use alguna idea u objeto, no solo manejarlas físicamente.

A modo de síntesis, es importante conocer los aportes que trae el juego a la educación de los niños en el nivel de preprimaria y por el otro lado, la importancia que toda maestra le debe de dar al utilizar actividades lúdicas dentro de sus clases. Después de conocer esto, se entiende la importancia de conocer el desarrollo del niño, las características y las funciones de una maestra de preprimaria y la relación que existe entre el juego y el aprendizaje.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego tiene un gran papel en el aprendizaje de los niños, promueve que tengan diferentes experiencias y que logren encontrar soluciones ante diferentes problemas de una manera agradable y placentera.

El juego logra que un niño comprenda lo que se está planteando, es decir, facilita el aprendizaje y les permite desarrollar la creatividad y el lenguaje. El maestro/a al planificar sus clases es importante que incluya actividades lúdicas, siempre y cuando comprenda la importancia de estas en el desarrollo de los niños y que con dichas actividades promueva el desarrollo intelectual, motriz y social.

El juego ha sido considerado durante los últimos años una actividad lúdica como un deber infantil, a través del cual se desarrollan las áreas de conducta y las áreas psicomotriz, cognoscitiva y socio-emocional.

La vida de todo niño es jugar, juega por instinto, por una fuerza interna que les impulsa a moverse, manipula objetos, gatea o corre. El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, ya que es la manera por medio de la cual se acercan y comprenden la realidad que les rodea. Toda persona al hablar sobre el juego, piensa en las normas, en las reglas que llevan implícitos los juegos; si no se respetan las normas y reglas en los juegos, entonces no hay juego. Los maestros infantiles intervienen de dos maneras en el juego de los niños: antes del juego y durante el juego. Antes del juego, el maestro debe considerar todos los elementos que intervienen en el mismo y planificar las actividades. García (2009).

Por su parte, Chapela (2002) menciona que el juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones, para jugar libremente. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con

ellas, descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos.

Por lo anterior, el estudio pretende responder a la siguiente pregunta de investigación: ¿Existe relación entre la opinión de las maestras sobre la importancia del juego en la educación de niños de 0 a 6 años y la disposición de las mismas a incluirlo en sus planificaciones?

## **2.1 Objetivos**

### **2.1.1 Objetivo General:**

- Determinar si existe relación entre la opinión de las maestras sobre la importancia del juego en la educación de niños de 0 a 6 años y la disposición de las mismas a incluirlo en sus clases.

### **2.1.2 Objetivos Específicos**

- Establecer la opinión de las maestras sobre la importancia del juego
- Establecer la disposición de las maestras a incluir el juego en las clases que imparten.
- Establecer si existe relación entre opinión y disposición de las maestras en relación a la aplicación del juego en el aula.

## **2.2 Elementos de Estudio**

- La opinión de las maestras sobre el juego
- La disposición a incluirlo en sus clases
- Juego como recurso didáctico

## **2.3 Definición de los Elementos de Estudio**

### **2.3.1 Definición Conceptual**

- **Opinión:** “La opinión es un dictamen o juicio que se forma de algo cuestionable, al igual que la fama o concepto en que se tiene a alguien o algo”. (Real Academia Española, 2012)

- **Disposición:** “La disposición es la acción y efecto de disponer. Es un medio que se emplea para ejecutar un propósito”. (Real Academia Española, 2012)
- **Juego como recurso didáctico:** De acuerdo con Morón (2008), “se acepta el valor educativo del juego en los primeros niveles de enseñanza. Los niños aprenden con distintas clases de juegos (individuales o de grupo): juegos que implican movimiento, como los de persecución; simbólico, como los juegos de palabras; cantados o con música, como los bailes”.

### 2.3.2 Definición Operacional

- **Opinión:** Para efecto de esta investigación es el juicio que tienen las maestras sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y los beneficios que éste aporta en el desarrollo de distintas habilidades. Se evalúa con los ítems 1, 2, 3 y 4 del instrumento.
- **Disposición:** Para dicha investigación es la facilidad que muestren las maestras para implementar el juego en las aulas e incluirla en su planificación. Se evalúa con los ítems 5, 6, 7, 8 y 9 del instrumento
- **Juego como recurso didáctico:** es la importancia que dan las maestras al juego como herramienta o medio para el aprendizaje de los niños y cómo puede ser utilizado en el desarrollo o clase que imparten. Se evalúa con los ítems 10, 11, 12 y 13 del instrumento.

## 2.4 Alcances y Límites

En este estudio, se trabajó con maestras que imparten clases a niños de 0 a 6 años de varios colegios privados de la ciudad capital. Esto se trabajó a través de un instrumento construido por la investigadora. Por medio de él se logró identificar la opinión de las maestras ante la importancia del juego como herramienta de aprendizaje. Así mismo, se conoció la disposición que tienen para incluirlo en sus clases.

Por ser un contexto específico en el que se realizó el estudio, los datos no pueden ser generalizados a otros sectores, solamente pueden considerarse como datos de referencia.

Los resultados se limitan a los sujetos que asisten a las preprimarias en las que se realizó el estudio, no aplican para todas las preprimarias de Guatemala.

## **2.5 Aporte**

Esta investigación partió de la necesidad de conocer si las maestras consideran que el juego realmente influye en el aprendizaje del niño, o solamente sirve como un medio o herramienta de entretenimiento. Conociendo la opinión y disposición de las maestras se pudo dar respuesta a los padres de familia que consideran que su hijo solamente llega a jugar al colegio, en lugar de trabajar y aprender. Además podrá implementarse el juego para el desarrollo de destrezas dentro de las planificaciones desde la revisión del currículo de los centros educativos tomados para el estudio.

Por lo que se utilizó la opinión de las maestras de preprimaria para dar a conocer la importancia que tiene el juego dentro de sus clases.

Los resultados sirvieron para dar a conocer a los padres de familia, que aún continúan con la duda de si sus hijos realmente aprenden a través del juego en el colegio. También fue útil para las maestras y directores de preprimarias ya que pudieron observar cómo se están impartiendo sus clases y que pueden incluir dentro de las mismas diferentes actividades lúdicas.

### III. MÉTODO

#### 3.1 Sujetos:

Para realizar el estudio, se trabajó con 39 maestras de 4 colegios ubicados en la ciudad de Guatemala. Los colegios en que se aplicó el instrumento fueron elegidos al azar, con la condición que se encontraran ubicados dentro de la Ciudad de Guatemala.

Las maestras fueron elegidas al azar, todas fueron de sexo femenino y tener como mínimo 5 años de experiencia de trabajo con niños entre 0 a 6 años. Se utilizó un muestreo por conveniencia puesto que para poder responder a las diferentes preguntas debieron de haber tenido 5 años de experiencia impartiendo clases.

Establecimiento	No. de maestras	Ubicación
Imagine Preeschool	6	Vista Hermosa, zona 15
Colegio Montessori	18	Zona 10
Colegio Magic Book	6	Vista Hermosa, zona 15
Centro Escolar La Villa	9	zona 13

#### 3.2 Instrumento

El instrumento utilizado en esta investigación fue un cuestionario tipo escala elaborado por la investigadora tomando como base los objetivos de estudio para responder a ellos.

El mismo está conformado por 4 ítems de opinión, 5 ítems de disposición y 4 ítems de recurso didáctico, para tener un total de 13 ítems.

Previo a la aplicación del instrumento se procedió a su validación y revisión por expertos en temas estadísticos y de educación preprimaria, dicho instrumento fue revisado por Mgtr. Manuel Arias, quien indicó que la muestra de dicha investigación debía de ser mayor por la cantidad de ítems; Mgtr. Ruth Núñez, que realizó cambios en cuanto a algunas palabras que estaban dentro del instrumento; y por último Mgtr. Ingrid Sierra, hizo algunas observaciones en cuanto a la estructura del instrumento. Todos ellos profesionales de la Universidad Rafael Landívar. Seguidamente se procedió a aplicar el instrumento a un grupo de maestras con características iguales a las de la muestra, durante la aplicación del instrumento indicaron que todo estaba claro y que se les facilitó comprender los ítems.

El instrumento aplicado se encuentra en Anexo 1.

#### 3.3 Procedimiento

- Se definió el problema a investigar, partiendo de la importancia del tema en el aprendizaje.
- Se solicitó la aprobación del anteproyecto a la Facultad de Humanidades.
- Una vez autorizado el anteproyecto, se solicitó autorización a las diferentes instituciones en las que se llevó a cabo el estudio, así como la colaboración de las maestras.
- Se coordinó los días y horarios de aplicación.
- Se realizó el vaciado de datos, en una hoja de Excel.
- Se realizó el análisis estadístico descriptivo e inferencial.

- Con los resultados y análisis se procedió a la elaboración de la discusión de los resultados, en la cual se contrapusieron los resultados obtenidos en los antecedentes con los resultados de esta investigación.
- Por último se realizaron las conclusiones y recomendaciones a partir de los resultados obtenidos en la presente investigación

### **3.4 Diseño y metodología estadística**

La investigación fue cuantitativa de tipo descriptiva. Según Naghi (2000) la investigación descriptiva es una forma de estudio para saber quién, dónde, cuándo, cómo y por qué del sujeto de estudio. En otras palabras, la información obtenida en un estudio descriptivo, explica perfectamente a una organización el consumidor, objetos, conceptos y cuentas.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar una hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías. Durante estos estudios, los planteamientos a investigar son específicos y delimitados desde el inicio de un estudio.

Hernández et al (2010), explican que el muestreo por conveniencia es una técnica de muestreo no probabilístico, en el cual los sujetos son seleccionados dada la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador.

Los resultados fueron presentados a través de gráficas y porcentajes, realizando el coeficiente de correlación de Pearson; según Freund (1994) es una medida de la relación lineal entre dos variables aleatorias cuantitativas. Es independiente de la escala de medida de las variables; por medio del Coeficiente de Correlación de Pearson, se determinan las relaciones y poder así comparar ambas variables.

#### IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

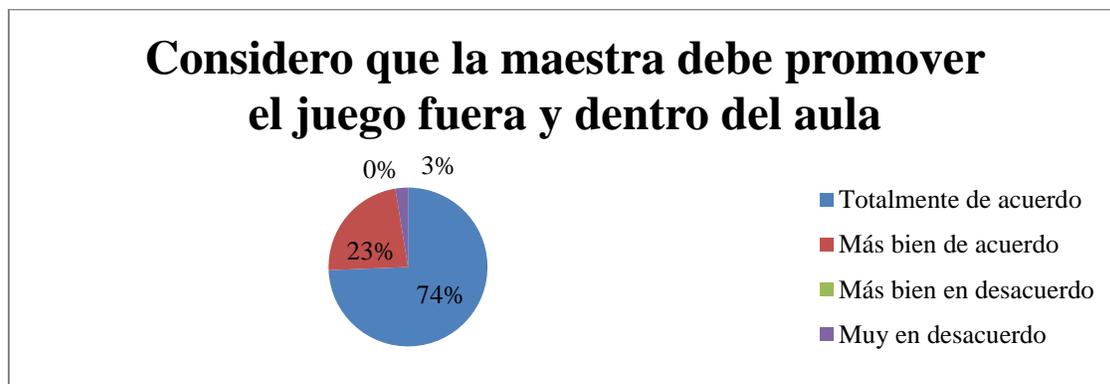
Una vez que se obtuvieron los resultados del instrumento de evaluación, se procedió a vaciar los datos, interpretar y analizar la información obtenida. Dichos datos se presentan en diferentes gráficas para poder comparar los resultados obtenidos en las preguntas del instrumento de investigación.

**Gráfica # 1.**



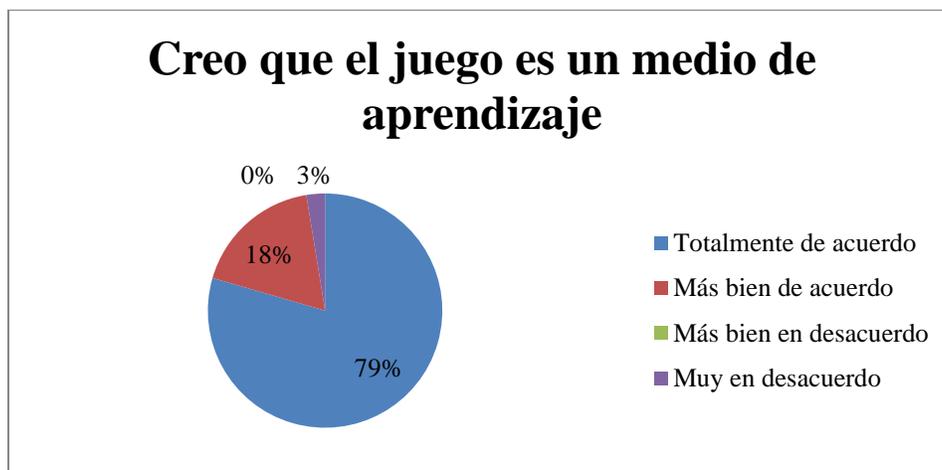
En la gráfica se observa que, el 77% de las maestras consideran que el juego es importante en el desarrollo del niño, un 20% más bien de acuerdo y un 3% de la población no lo consideran importante. Por lo tanto, el juego es importante de acuerdo a las respuestas dadas por las maestras.

**Gráfica # 2.**



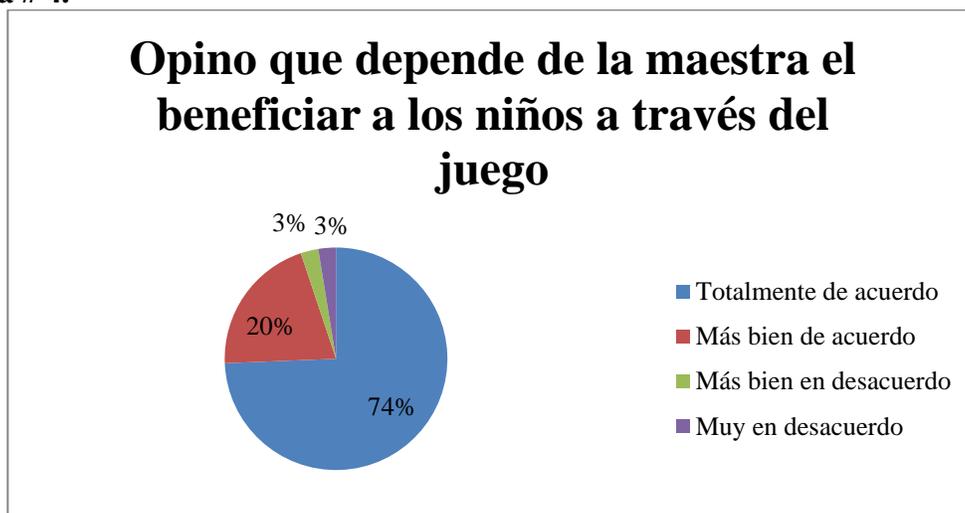
Un 74% de las maestras están de acuerdo que la maestra es la responsable de promover el juego dentro y fuera del aula, un 23 % más bien de acuerdo, solamente el 3% de ellas, consideran que son los estudiantes quienes promueven el juego.

**Gráfica # 3.**



El 79% de la población está totalmente de acuerdo que el juego si es un medio de aprendizaje, un 18 % considera que en algunas ocasiones es un medio de aprendizaje. Y el 3% está en desacuerdo

**Gráfica # 4.**



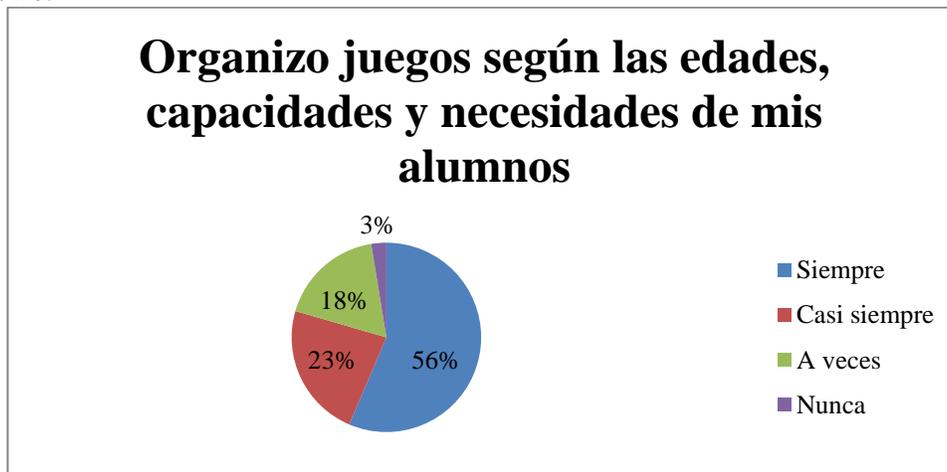
El 74% de las maestras consideran que depende de la maestra el beneficiar a los niños a través del juego, 20% de las maestras consideran que en algunas ocasiones depende de la maestra el beneficiar a los niños a través del juego, mientras que un 3% de ellas consideran que no depende de la maestra sino que depende de los niños el beneficiarse a través del mismo. La mayor parte de la población está de acuerdo que la maestra es la encargada de beneficiar a los estudiantes a través de la actividad lúdica.

**Gráfica # 5.**



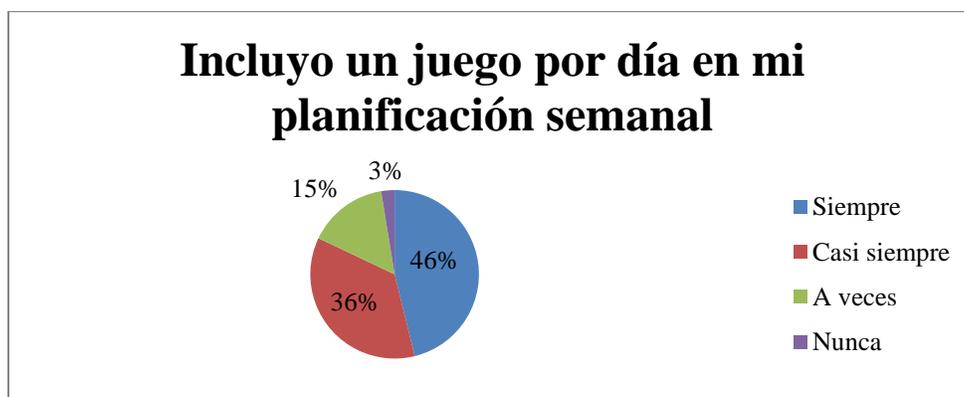
Un 36% de la población siempre investiga juegos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, un 41% casi siempre, mientras que un 3% nunca investigan juegos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En su mayoría las maestras investigan juegos lo que corrobora la respuesta del ítem 3, en donde en su mayoría las maestras están de acuerdo en que el juego es un medio de aprendizaje.

**Gráfica #6.**



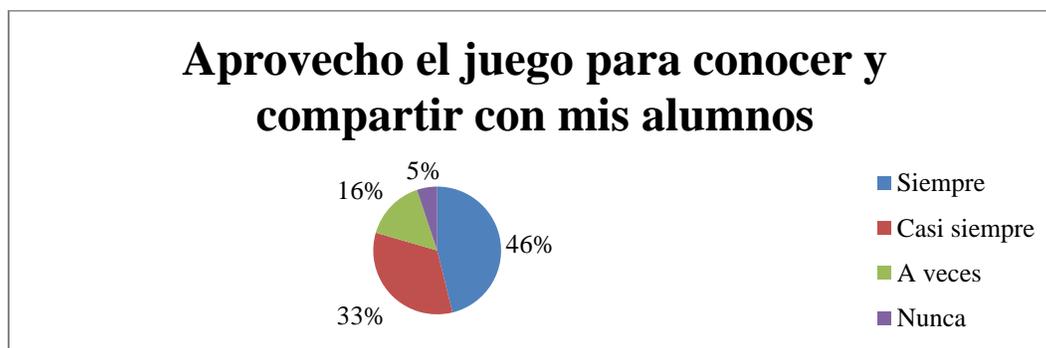
De acuerdo a las respuestas se observa que un 56% organiza siempre juegos tomando en cuenta las edades, capacidades y necesidades de los alumnos, un 23% casi siempre, el 18% a veces y un 3% nunca los organiza de esta manera.

**Gráfica # 7.**



Un 46% de la población siempre incluye un juego por día dentro de la planificación semanal, mientras que un 3% nunca incluye el juego dentro de su planificación durante la semana. Llama la atención que en el ítem 3 las maestras están de acuerdo en que el juego es un medio de aprendizaje y en el ítem 5, 39% de las maestras investigan juegos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos y en este ítem menos del 50% de maestras incluye el juego en sus planificaciones, si se considera que el juego es un medio de aprendizaje, entonces como solamente el 46% de maestras incluyen siempre el juego por día en su planificación semanal.

**Gráfica # 8.**



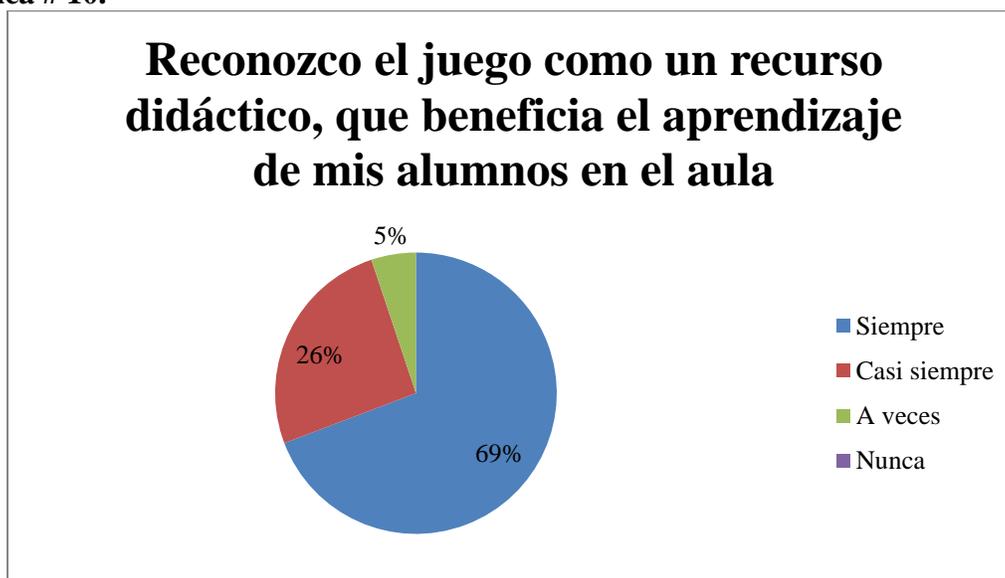
La gráfica muestra que el 46% de las maestras aprovechan el juego para conocer y compartir con sus alumnos, el 33% de las maestras lo hacen casi siempre, mientras que un 16% a veces y el 5% nunca lo utilizan para poder compartir o conocer a los estudiantes. Dichos resultados nuevamente no son congruentes ya que en el ítem 5 y 6, se observa claramente que las maestras no están investigando juegos para facilitar ese proceso de enseñanza y solamente el 56% de maestras organiza los juegos según la edad, capacidad y necesidad de los diferentes alumnos.

**Gráfica # 9.**



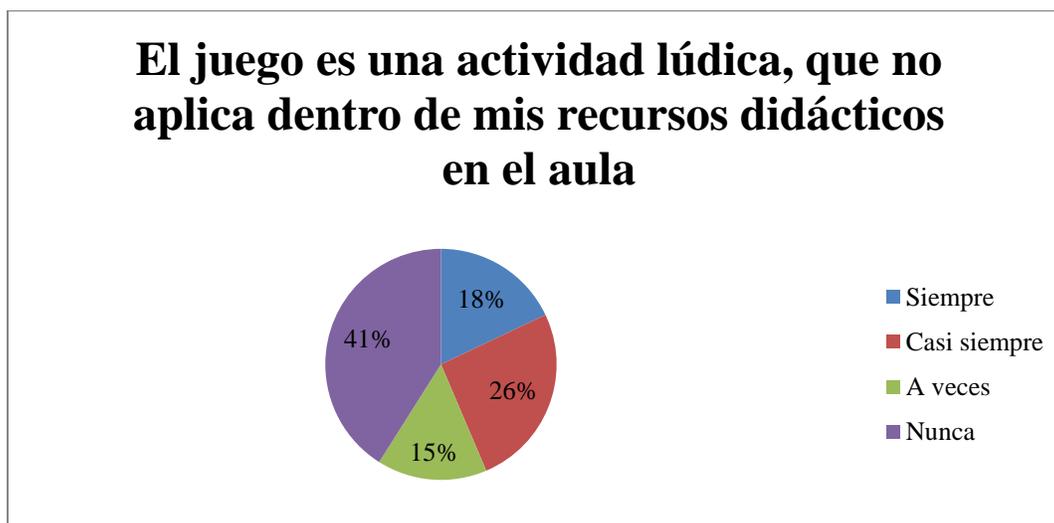
El 59% de las maestras siempre aplica el juego como una opción extra, el 23% casi siempre, el 15 % a veces un 3% nunca lo aplica como opción extra. Se puede observar que las maestras sí están dispuestas a incluir dentro de sus planificaciones el juego como un recurso didáctico, puesto que sí lo aplican como una opción extra. En su mayoría las maestras aplican el juego como opción extra y en cuanto al 46% que lo incluyan en su planificación siempre y un 36% que lo incluye casi siempre, se puede considerar el juego como un medio de aprendizaje.

**Gráfica # 10.**



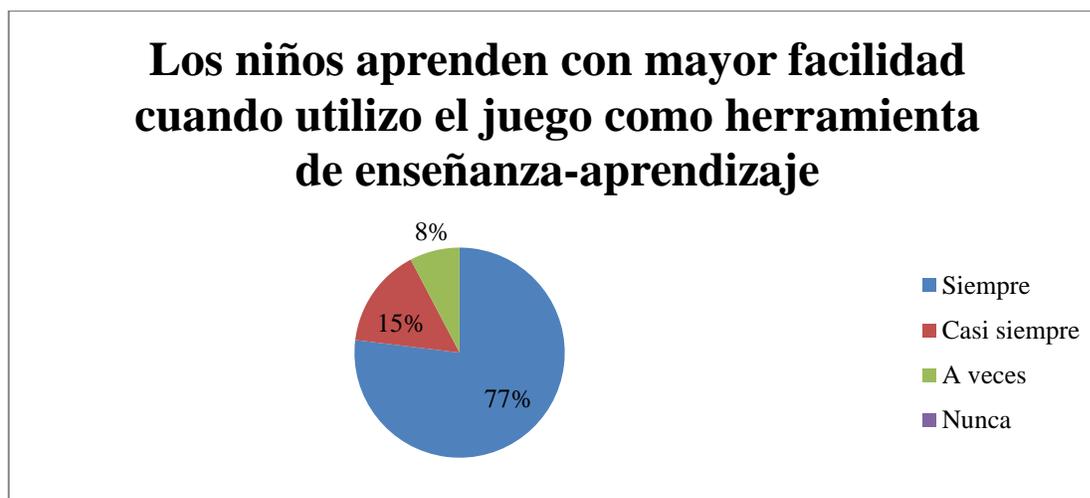
De acuerdo con los resultados, el 69% de las maestras reconocen el juego como un recurso didáctico, el cual beneficia el aprendizaje de los alumnos, un 26% casi siempre y un 5% a veces lo reconocen como un recurso didáctico.

**Gráfica # 11.**



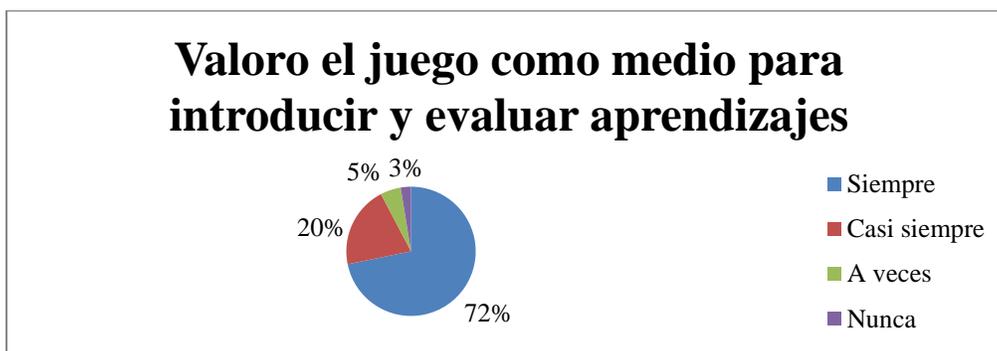
Las respuestas muestran una contradicción en cuanto a las preguntas 9 y 11, ya que el 41% y 15% de las maestras consideran que el juego no aplica dentro de sus recursos didácticos del aula, mientras que para un 18% y 26% considera que no es una actividad lúdica que aplique dentro de sus recursos didácticos. En el ítem 9, el 59% de las maestras aplican el juego como una opción extra y un 3% no lo aplica dentro de sus clases.

**Gráfica # 12**



Las maestras en un 77% consideran que los niños aprenden con mayor facilidad al utilizar el juego, para un 15% casi siempre y el 8% considera que algunas veces el juego sirve como un medio de aprendizaje

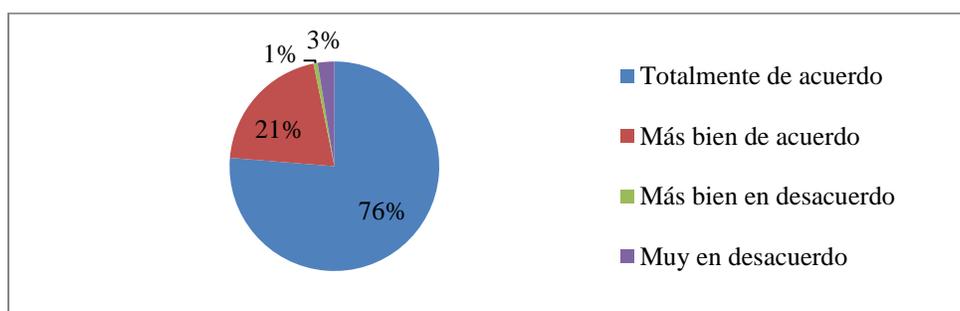
**Gráfica # 13.**



De acuerdo con los resultados el 72% de las maestras siempre valoran el juego como un medio para introducir y evaluar aprendizajes, un 20 % casi siempre, siendo un mínimo porcentaje para quienes nunca lo utilizan para introducir diferentes temas o evaluar el aprendizaje de los niños.

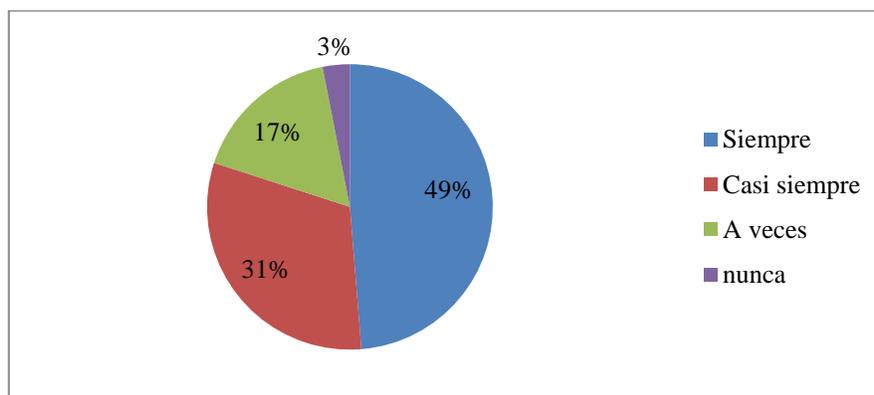
Se puede observar la contradicción que existe entre la opinión que tienen las maestras del juego como recurso didáctico y la disposición que tienen a incluirlo dentro de sus clases, debido a que un 70% de la población sí lo considera importante y creen que tiene beneficios para los alumnos y lo consideran como un recurso didáctico, sin embargo un 41% de la población indica que el juego no aplica dentro de sus recursos didácticos.

**Gráfica # 14.** Total del indicador de opinión.



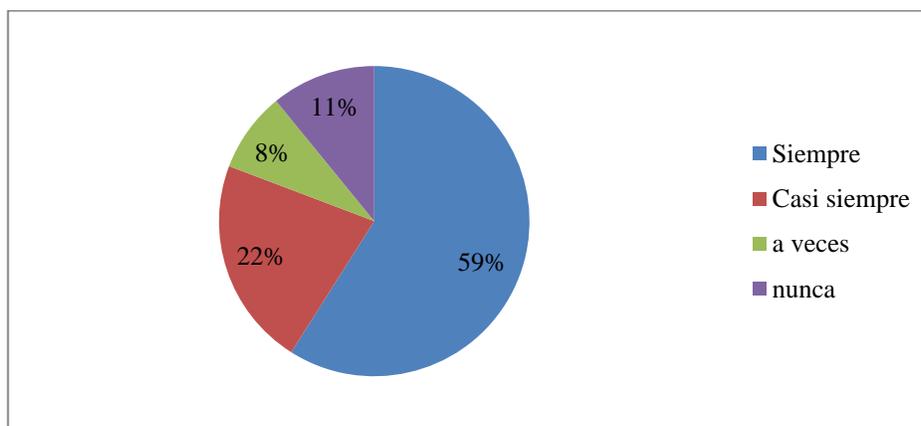
De acuerdo con la opinión que tienen las maestras en cuanto al juego y la importancia que este tiene con el desarrollo del niño y como un medio de aprendizaje, se puede observar que un 76% de las maestras están totalmente de acuerdo que el juego es un medio de aprendizaje, que beneficia a los niños y es responsabilidad de la maestra el promover el juego dentro y fuera de la clase para beneficiar a los niños, un 21% de la población está más bien de acuerdo y un 3% está en desacuerdo con esa opinión.

**Gráfica # 15.** Total del indicador de disposición.



En base a la disposición que tienen las maestras, un 49% de ellas, están siempre dispuestas a investigar juegos para poder incluirlos dentro de sus planificaciones y poder organizarlos según la edad, capacidad y necesidad del estudiante; un 31% casi siempre están dispuestas a incluirlo dentro de la clase, el 17% a veces y un mínimo de 3% nunca lo incluye dentro de su planificación.

**Gráfica # 16.** Total del indicador del juego como un recurso didáctico.



En cuanto al indicador del uso del juego como un recurso didáctico, el 59% de la población reconoce el juego como un recurso didáctico, aplicándolo dentro de la clase y reconocen que los estudiantes aprenden con mayor facilidad cuando se utiliza el juego como una herramienta para introducir y evaluar aprendizajes; un 22% casi siempre lo reconoce como un recurso didáctico; el 8% algunas veces y un 11% no lo reconoce como un recurso didáctico que se pueda utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 1.0** Correlación de Pearson

---

	<i>Opinión</i>	<i>Disposición</i>
<i>Opinión</i>	1	
<i>Disposición</i>	0.904962	1

---

La tabla muestra el Coeficiente de Correlación de Pearson, el cual mide la relación entre las variables de dicha investigación, al ser la  $r$  mínima significativa 0.31 y el Coeficiente de Correlación es 0.90 quiere decir que sí existe una relación directa positiva entre la opinión de las maestras sobre el juego y la disposición de incluirlo dentro de sus clases.

Del análisis de las gráficas anteriores se deduce que las maestras muestran una actitud favorable hacia el uso del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A pesar de que el juego no sustituye el contenido que debe ser enseñado, sí es un aporte que beneficiará el desarrollo del niño en cuanto a su aprendizaje, organización y desarrollo, para poder tener un aprendizaje más significativo en los alumnos.

En donde les podría presentar dificultad a las maestras, es cuando deben buscar juegos en Internet o en diferentes recursos en línea, ya que implica mayor dedicación para seleccionar el juego adecuado y planificar sus clases. Así como también necesitarán más tiempo para la preparación del material audiovisual a utilizar en clase.

## V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El objetivo de la presente investigación fue determinar si existe relación entre la opinión de las maestras sobre la importancia del juego en la educación de niños de 0 a 6 años y la disposición de las mismas a incluirlo en sus clases. Teniendo claro el objetivo se recopiló la información necesaria que ha permitido obtener los resultados presentados en el capítulo anterior. Los datos obtenidos a través del cuestionario evidencian que las maestras de los distintos colegios privados en estudio tienen una buena percepción ante el juego, es decir su opinión hacia el juego como un recurso didáctico es positivo, debido a que lo consideran como un medio de aprendizaje, creyéndolo importante para el desarrollo del niño, sin embargo, al evaluar la disposición de incluirlo dentro de sus clases, se observa que algunas maestras no están dispuestas a incluirlo en sus planificaciones y no se toman el tiempo para investigar juegos que beneficien el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes; al momento de evaluar el juego como un recurso didáctico, se observó que muchas maestras valoran el juego como un medio para introducir diferentes aprendizajes, al igual que como un recurso didáctico, que beneficia el aprendizaje de los estudiantes dentro de la clase.

Al analizar los resultados obtenidos por las maestras de los colegios privados donde se realizó la presente investigación (Montessori, Imagine Preeschool, Magic Book y Centro Escolar La Villa), muestran en general, que tienen una opinión favorable hacia el uso del juego como una actividad lúdica y como un recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las maestras encuestadas, consideran que el uso del juego es importante en el proceso de enseñanza de hoy en día, siendo un recurso que beneficia a los niños de la preprimaria en su aprendizaje activo y significativo, el 79% de las maestras opinan que el juego es un medio de aprendizaje en el proceso de enseñanza de los estudiantes; sin embargo en algunas preguntas se da alguna contradicción a la opinión que las maestras tienen, indicando que no están dispuestas a incluir el juego como un recurso didáctico dentro de las clases, esto se pudo evidenciar en el ítem 5, en el cual solamente el 36% de las maestras investigan diferentes tipos de juegos que puedan ser de utilidad dentro de sus clases para poder facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y solamente el 46% de las maestras incluye un juego por día dentro de su planificación.

El uso del juego dentro de las clases, implica que toda maestra de preprimaria debe disponer de más tiempo y dedicación, al buscar y seleccionar el recurso a utilizar, y para preparar su material el día a utilizar el recurso del juego. En dicha investigación se pudo observar que el 56% de las maestras al incluir el juego dentro de sus clases, organizan los juegos según las edades, capacidades o necesidades de los estudiantes y un 46% de la población logra incluir un juego por día en la planificación semanal. A pesar de ello, el juego es un aporte que influye de una manera positiva en el desarrollo docente en cuanto a la preparación y organización de la clase y del aprendizaje significativo de los estudiantes. En contraste con lo anterior, de acuerdo a los resultados obtenidos en el presente estudio las maestras reconocen que el juego es importante, dedican tiempo para investigar juegos que tengan la función de facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, sin embargo el 41% de la población no lo considera aplicable dentro de sus recursos didácticos, solamente un 36% de maestras dedican tiempo a investigar juegos que faciliten el proceso de aprendizaje-enseñanza.

Al analizar los resultados del presente estudio y compararlos con otros estudios, los resultados fueron en su mayoría similares y de carácter positivo hacia el uso del juego como un recurso didáctico, debido a que el 77% de la población cree que el juego es importante en el desarrollo tanto cognitivo, como social o emocional, en los niños de 0 a 6 años; solamente un 3% no está de acuerdo con esta pregunta. Se puede observar también que el 79% de la población está totalmente de acuerdo que el juego es un medio de aprendizaje, es decir a través del juego, los niños van a recordar más fácil lo que se les está enseñando, teniendo un aprendizaje significativo para su vida. Al creer las maestras que es un medio de aprendizaje, el 77% de la población consideran que los niños aprenden más fácil al utilizar el juego dentro de sus clases; y de la población, el 72% lo valora como un medio para introducir los mismos aprendizajes y evaluar lo aprendido. Estos datos son similares a los encontrados en la investigación de Silva (2012) quien estableció el juego como una metodología basada en el aprendizaje significativo para el desarrollo del área psicomotora y cognitiva, dicho estudio concluyó que dicha metodología para el aprendizaje significativo cubre con los intereses y necesidades de los niños y niñas en la edad preescolar, siendo dispensable de esta manera el juego para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la presente investigación se encontró que sí existe una relación positiva entre la opinión que tienen todas las maestras de las diferentes preprimarias y la disposición que tienen de incluirlo dentro de su planificación al momento de impartir sus clases. Esto remarca que en las preprimarias sí tienen la preferencia de utilizar el juego como un recurso didáctico, debido a que en el ítem 11, un 41% de las maestras consideran que el juego no aplica dentro de sus clases, es decir, ellas sí lo aplica como recurso didáctico y según la investigación el 77% de las maestras sí considera que es importante para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. En su investigación, Betancourt (2014), concluye que la percepción de los maestros del Liceo Guatemala acerca del juego como una herramienta en el aprendizaje de los niños sí es positiva, siendo las maestras las organizadoras de los juegos en base a las diferentes edades, capacidades y necesidades de los alumnos para poder facilitar el aprendizaje de las personas.

En esta investigación, se encontró que el 77% de los maestros encuestados, investigan juegos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños; el 56% de la misma población organiza dichos juegos tomando en cuenta las capacidades y diferentes necesidades de los estudiantes. Vásquez (2008) realizó unos talleres a maestros para poder fundamentar el juego como una estrategia para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, en el cual los niños desarrollan la creatividad e imaginación al utilizar el juego como una estrategia didáctica, tomando en cuenta la edad de dichos alumnos y el nivel de preescolar y primaria que se encuentren. Por lo tanto, los resultados obtenidos en el presente estudio se puede observar la importancia de alcanzar un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes y la responsabilidad que tiene la maestra dentro de la clase, pues el 74% de la población considera que es la maestra la encargada de promover el juego dentro y fuera del aula para que los alumnos se puedan beneficiar a través del mismo.

Se puede observar la intención de varios autores de los antecedentes de conocer el valor que tiene el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, es decir, en cuanto a la lectoescritura, a la matemática, para desarrollar la creatividad y para mejorar las relaciones interpersonales; por lo que en la presente investigación se pretendía determinar si existe relación entre la opinión de las maestras de algunos colegios del sector privado de la Ciudad de Guatemala, y la disposición que las mismas maestras tenían al momento de incluir el juego dentro de sus clases como un material y como un recurso didáctico,

encontrando que el 97% de la población considera que el juego es un medio de aprendizaje y planifica juegos dentro de sus actividades tomando en cuenta las capacidades y necesidades de los alumnos, el 79% de las maestras aprovechan el juego también como un medio para conocer y compartir con sus estudiantes.

Por otro lado, Ayala (2011) estableció una guía para proveer el juego como una herramienta para las maestras, sobre el abordaje del desarrollo de los niños, en el cual se estableció que permite al niño buscar soluciones a sus conflictos y un mayor crecimiento en el desarrollo motor, cognitivo y de lenguaje, con el que se pueden lograr aprendizajes perdurables. En la presente investigación, un porcentaje por arriba de la media considera que el juego puede ser utilizado de varias formas, entre ellas un 92% de las maestras valoran el juego como un medio para introducir o evaluar los conocimientos adquiridos, ya que de acuerdo con la opinión de las maestras, los niños aprenden con mayor facilidad al utilizar el juego como un medio de aprendizaje durante los 0 y los 6 años de edad.

Se puede observar en esta investigación la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños, pues el 77% de las maestras indican que el juego es importante para el desarrollo, tanto cognitivo, como social y emocional en los niños de la preprimaria, es decir el juego beneficia y ayuda al niño a desarrollarse adquiriendo las destrezas y habilidades correctamente en cada etapa de su vida, también favorece a que los niños tengan un aprendizaje significativo de los diferentes conocimientos, por lo que un 36% de las maestras siempre investigan juegos para poder facilitar el proceso de enseñanza con sus alumnos y un 41% casi siempre logran dedicar más tiempo para investigar juegos para poder incluirlos en sus clases. Según Duque (2006), a través del desarrollo de un niño se pueden dar las acciones, juegos y expresiones que le permite a los niños y niñas poder integrarse y desenvolverse adecuadamente dentro de la sociedad, al mantener cierta estimulación en los niños desde pequeños, se van a dar cambios importantes en el desarrollo de los mismos, serán capaces de adquirir las diferentes destrezas para poder alcanzar una habilidad necesaria, su estudio se centra en la importancia del juego para la lectura, siendo una habilidad indispensable en la vida de los niños, pues sin esta no pueden escribir, por lo que al mantener una estimulación constante a través del juego en el niño, va a poder desarrollar todas las destrezas necesarias para alcanzar la habilidad de la lectura y escritura dentro de la edad esperada.

Reconociendo la importancia que tiene el desarrollo de la lectoescritura en el proceso de aprendizaje de los niños, Marroquín (2014) decidió fortalecer el proceso de aprestamiento en los niños de las preprimarias a través del juego como una herramienta pedagógica, por medio del cual, se puede contribuir a un mayor aprendizaje por parte de los niños y el mismo siendo utilizado como un recurso didáctico, permite que no exista aburrimiento y desinterés de parte de los niños por querer aprender. Por supuesto que depende de la maestra el beneficiar a los niños a través del juego, y es importante la actitud que toda maestra tiene para evitar este tipo de comportamientos dentro de la clase, es decir, el evitar que un niño se aburra y se distraiga. Esto se puede observar en la presente investigación, ya que el 97% de las maestras consideran que depende de la maestra el beneficiar a los niños a través del juego, utilizándolo como un recurso didáctico de manera lúdica y poder así construir un aprendizaje significativo en el proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes.

Llama la atención que el 74% de la población considera que depende de la maestra el beneficiar al niño a través del juego, sin embargo, parece contradictorio que si es importante y depende de la maestra la adquisición de diferentes destrezas y habilidades, entonces por qué solamente el 36% de las mismas investigan siempre juegos para poder facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, el 41% investiga juegos casi siempre. ¿Será por falta de tiempo? O ¿Realmente no incluyen el juego dentro de sus clases? Si fuera de esta manera, el 46% de la población que incluye un juego por día dentro de su planificación semanal deberían de recapacitar y observar los juegos que se están implementando para poder determinar si se está utilizando el juego como un recurso didáctico o solamente para entretener niños, es decir el 79% de las maestras que considera el juego como un medio de aprendizaje deben de utilizarlo como actividad lúdica dentro de las clases y más del 75% de maestras que investigan juegos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje deben de organizar dichos juegos según las capacidades de sus estudiantes. Si la mayor parte de la población sí investiga juegos para poder facilitar ese proceso de aprendizaje, se da una contradicción en el ítem 11, debido a que en este se indica que el 56% de la población considera que el juego no aplica dentro de sus recursos didácticos en la clase.

De acuerdo con las diferentes investigaciones utilizadas como antecedentes en dicha investigación, Jiménez (2006) concluye que el juego puede incrementar el CI, Siliézar (2008) determina que puede desarrollar la creatividad, Chan (2013) concluye que el juego puede mejorar las habilidades sociales, por lo que es sumamente importante que toda maestra reconozca los diferentes beneficios y el valor que tiene el juego al ser utilizado como una actividad lúdica que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo este aprendizaje significativo. En la presente investigación se confirma que las maestras tienen una opinión positiva sobre la importancia del juego, lo reconocen como un medio de aprendizaje y lo consideran importante en el desarrollo de los alumnos de 0 a 6 años de edad, por lo que el juego es reconocido como un recurso didáctico que beneficia el aprendizaje de los estudiantes dentro de la clase.

## VI. CONCLUSIONES

En base a los resultados obtenidos en la presente investigación, se concluye lo siguiente:

- Sí existe relación entre la opinión de las maestras sobre la importancia del juego en la educación de niños de 0 a 6 años y la disposición de las maestras a incluirlo en sus clases.
- Las maestras de las diferentes preprimarias consideran que el juego como recurso didáctico es de gran beneficio para los niños y que depende de la maestra el beneficiar a los estudiantes a través del mismo.
- La mayoría de las maestras están dispuestas a investigar juegos para poder facilitar el proceso de aprendizaje-enseñanza en la preprimaria, incluyendo dentro de sus planificaciones semanales el 46% de las maestras del estudio, sin embargo, en la pregunta 11 se encontró que el 56% de la población considera que el juego es una actividad lúdica que no aplica dentro de sus recursos didácticos en la clase.
- El juego es un recurso didáctico, el cual es utilizado en el proceso de aprendizaje-enseñanza de los niños, siendo un medio para introducir y evaluar los diferentes aprendizajes en niños de 0 a 6 años.
- Se pudo observar a lo largo de la investigación que la opinión de las maestras en cuanto al juego como un recurso didáctico es positiva, ya que la mayoría de la población lo considera importante en el desarrollo de los niños y como un medio de aprendizaje, de la misma manera están dispuestas a utilizarlo dentro de sus clases, organizando diferentes juegos en base a la edad de los estudiantes e investigando diferentes juegos para poder facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y poder así incluirlos dentro de la planificación. Se puede concluir que la opinión y la disposición que tienen las maestras es positiva, sin embargo al utilizar el juego como un recurso didáctico, el 19% de la población no reconoce que a través del juego el estudiante puede beneficiarse y puede aprender con mayor facilidad.
- La relación que existe entre la opinión de las maestras sobre la importancia del juego en la educación de los niños de 0 a 6 años y la disposición de las mismas a incluirlo en sus clases es comprobable estadísticamente, ya que el Coeficiente de Correlación de Pearson indicó que sí existe una relación directa positiva.

## VII. RECOMENDACIONES

- A las instituciones educativas se recomienda establecer una formación docente con un profesional, que permita dar a conocer la importancia del juego como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje que involucre a maestros titulares y si existieran, auxiliares de preprimaria.
- Se debe tomar en cuenta que el juego no solamente es un derecho de los niños, sino que es una manera eficaz de acercarse a los estudiantes, especialmente si el estudiante tiene una necesidad educativa especial, de conducta o social y de ayudarlos a superar sus dificultades.
- El instrumento de dicha investigación podría ser validado también por las maestras, ya que ellas pueden dar algunos consejos o cambios que se pueden tomar en cuenta.
- Para futuras investigaciones, se puede añadir al instrumento un indicador sobre la apertura o la importancia que tiene para la institución educativa el uso del juego dentro de las planificaciones de las maestras y si tienen el material didáctico necesario para poder incluir su uso dentro de las clases.

## VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Argentina: Manantial SRL.
- Ayala, A. (2011). *Propuesta de guía para el desarrollo por medio del juego*. Guatemala, Guatemala.
- Betancourt, M. (2014). *La percepción de los maestros del Liceo Guatemala acerca del juego como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y niños de preprimaria*. (Tesis de Maestría). Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Bruno, M. y Jacobovich, M. (2007). *Escuela para educadoras*. Colombia: Cadiex Internacional.
- Campos, M., Chacc, I. y Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa*. (Tesis de licenciatura). Recuperada de [http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos\\_m/html/index-frames.html](http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/html/index-frames.html)
- Cano, P. (2014). *Desarrollo de habilidades y destrezas del juego por medio de rincón de aprendizaje del pensamiento lógico*. (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Rafael Landívar. Quetzaltenango, Quetzaltenango, Guatemala.
- Chan, J. (2013). *Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado*. (Tesis de licenciatura inédita) Universidad Rafael Landívar. Guatemala.
- Chapela, L. (2002). *El juego en la escuela*. México: Paidós.
- Cobeña J. (2013). *Aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal en los niños y niñas entre 4 y 5 años instituo de la niñez y la familia -INFA del Cantón El Emalme, Provincia del Guayas, año electivo 2013*. (Tesis de licenciatura inédita). Quito, Guayas, Ecuador.
- Corominas, F. (2001). *Educación Hoy*. Madrid: Ediciones Palabras.
- Duque, H. (2006). *Desarrollo integral del Niño de 0 a 3 años*. Bogotá, Colombia: Sociedad de San Pablo.
- Flores, H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la escuela "Manuel José Othón" ubicada en Jalpilla, Axtla de Terrazas, S.L.P.* (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Tangamanga. México.
- Freund, J. (1994). *Estadística Elemental*. Mexico: Prentice Hall Hispanoamericana, S.A.
- García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Geddes, H. (2010). *El apego en la escuela*. España: Graó.
- Gómez, A., Ruiz, J. y Angulo, J. (2000). *Desarrollo profesional del docente: política, investigación y práctica*. España: Carfax.

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ta ed.). México: Mc.Graw Hill.
- Jiménez, E. (2006). *Efectos del juego didáctico en el desarrollo del cociente intelectual en niños*. (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Rafael Landívar. Campus de Quetzaltenango, Quetzaltenango, Guatemala.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. (Tesis de licenciatura inédita). Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.
- Marroquín, E. (2014). *Talleres de actividades lúdicas para el aprestamiento de la lectoescritura, dirigido a educadoras*. (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Rafael Landívar. Antigua Guatemala, Guatemala.
- Martínez, L., Mosquera, Y. y Perea, E. (2010). *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y la sustracción en el grado primero de las instituciones educativas la Ceiba, Gallinazo y Diamante del municipio de Puerto Guzmán-Putumayo*. (Trabajo de grado) Universidad de la Amazonia. Florencia, Italia.
- Ministerio de Educación (2005). *El nuevo Currículum, su orientación y aplicación. Currículum Nacional Base de los niveles de Educación Pre-primaria y Primaria*. Guatemala.
- Moraleda, M. (2000). *Psicología del desarrollo*. México: Alfaomega.
- Moreno, N., Rodríguez, A., Torres, J., Mendoza, N. y Véliz, L. (2006). *Tras las Huellas del saber pedagógico*. Colombia: Fondo.
- Morón, N. (2008). *Creatividad y Aprendizaje*. España: Narcea Ediciones.
- Naghi, M. (2000). *Metodología de la Investigación*. México: Limusa.
- Narbona, J. (2006). El lenguaje del niño y sus trastornos. *Neurología Pediátrica*, (3<sup>a</sup> edición), 1, 1-12. España: UOC.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar*. España: INDE Publicaciones.
- OIT. (2000). *La educación permanente en el siglo XXI: nuevas funciones para el personal de educación*. Suiza: JMEP.
- Papalia, D., Wendkos, S. y Feldman, R. (2010). *Desarrollo Humano*. (11 ed.). México: McGraw-Hill.
- Palopoli, M. (2006). *La importancia del juego en el aprendizaje de las artes visuales*. Argentina: BONUM.
- Real Academia Española. (2012). *Diccionario de la lengua española (22.<sup>a</sup> ed.)*. Consultado en <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- Ruiz, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. España: Graó.
- Sáinz, P. (2003). *Didáctica de la Educación Infantil*. España: Ediciones Ñipo.

- Sarlé, P. (2001). *Juego y Aprendizaje Escolar*. México: Novedades Educativas.
- Scottil, D. (2009). *Virtudes Programa Práctico*. México: Ediciones Ruz.
- Siliézar, C.(2008). *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad*. (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Rafael Landívar. Guatemala, Guatemala.
- Silva, M. (2012). *Propuesta metodológica para el aprendizaje significativo a través del juego, basado en las áreas psicomotora y cognitiva de los niños y niñas de 6 años, de la asociación Maná de Vida en el departamento de Escuintla*. (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Rafael Landívar. Antigua Guatemala, Guatemala.
- Vásquez, J. (2008). *Juego y Aprendizaje*. (Trabajo de Maestría). Universidad del Zulia. Venezuela. Recuperada de [http://tesis.luz.edu.ve/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=349](http://tesis.luz.edu.ve/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=349)
- West, J. (2000). *Terapia de juego centrada en el niño*. México: El Manual Moderno.
- Yapu, M. y Torrico, C. (2003). *Escuelas primarias y formación docente en tiempos de reforma educativa*. Bolivia: EDOBOL.
- Zubiría, H.D. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*. México: Plaza y Valdés

## ANEXOS

El instrumento se construyó en base a los elementos de estudio para responder a los mismos y a los objetivos:

Elemento de Estudio	Definición Operacional	Ítems
Opinión	Para efecto de esta investigación el juicio que tienen las maestras sobre la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y los beneficios que éste aporta en el desarrollo de distintas habilidades.	Se evalúa con los ítems 1, 2, 3 y 4 del instrumento
Disposición	Facilidad que muestren las maestras para implementar el juego en las aulas e incluirla en su planificación.	Se evalúa con los ítems 5, 6, 7, 8 y 9 del instrumento
Juego como recurso didáctico	Importancia que dan las maestras al juego como herramienta o medio para el aprendizaje de los niños y cómo puede ser utilizado en el desarrollo o clase que imparten.	Se evalúa con los ítems 10, 11, 12 y 13 del instrumento.

A continuación se presenta el instrumento aplicado a las maestras de las siguientes instituciones: Imagine Preeschool, Colegio Montessori, Colegio Magic Book y el Centro Escolar La Villa

**Opinión y disposición de las maestras del nivel de preprimaria, en relación a la importancia del juego en la educación de niños de 0 a 6 años.**

Nombre completo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Años de experiencia laboral: \_\_\_\_\_

Colegio en el que labora: \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** lea detenidamente los siguientes aspectos y marque con una X según su criterio.

		Totalmente de acuerdo (4)	Más bien de acuerdo (3)	Más bien en desacuerdo (2)	Muy en desacuerdo (1)
1	Creo que el juego es importante en el desarrollo (cognitivo, social, emocional) de los niños y niñas de 0 a 6 años				
2	Considero que la maestra debe promover el juego fuera y dentro del aula.				
3	Creo que el juego es un medio de aprendizaje.				
4	Opino que depende de la maestra el beneficiar a los niños a través del juego.				

		Siempre (4)	Casi siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
5	Investigo juegos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de mis niños.				
6	Organizo juegos según las edades, capacidades y necesidades de mis alumnos.				
7	Incluyo un juego por día en mi planificación semanal.				
8	Aprovecho el juego para conocer y compartir con mis alumnos.				
9.	Aplico el juego como una opción extra, dentro de mis actividades planificadas.				
		Siempre (4)	Casi siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
10	Reconozco el juego como un recurso didáctico, que beneficia el aprendizaje de mis alumnos en el aula.				
11	El juego es una actividad lúdica, que no aplica dentro				

	de mis recursos didácticos en el aula.				
12	Los niños aprenden con mayor facilidad cuando utilizo el juego como herramienta de enseñanza-aprendizaje.				
13	Valoro el juego como medio para introducir y evaluar aprendizajes.				