

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“EMILIA BARCIA BONIFFATTI”**



**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE EN
EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO

Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de
Miraflores frente al juego en los sectores.

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORAS:

CARRION CHINGA, Brenda Julissa orcid.org/0000-0002-7668-1928

GUZMÁN RIOS, Tiffany Rosa orcid.org/0000-0002-1739-3950

OSORIO SANDOVAL, Tania Isabel orcid.org/0000-0002-3874-1790

ASESORA:

MG. KATIA NINOZCA FLORES LEDESMA orcid.org/0000-0002-9088-5820

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas y liderazgo.

LIMA – PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a nuestro padre Dios, quien abrió oportunidades para la realización de la misma. También se la dedico a mi Aaliyah y Deborah; quienes me motivan día a día para seguir buscando que crecer profesionalmente.

Tiffany Rosa Guzmán Rios

Dedico esta tesis, a mi preciosa hija Liadny Thaiz Llerena Carrion, quien fue mi gran motivación para seguir adelante en el desarrollo de mi vocación profesional.

Brenda Julissa Carrión Chinga

Dedico este trabajo de investigación a mi familia por su apoyo incondicional durante todo el camino académico; en especial a mi madre Blanca Flor Sandoval. Agradezco a mis colegas por el apoyo mutuo que nos brindábamos para perseverar a pesar de todas las limitaciones que tuvimos. A mi pareja Rancel, por apoyarme con su amor, comprensión y palabras de aliento durante los momentos más estresantes de mi carrera académica. Su apoyo incondicional, su paciencia y su motivación han sido la fuerza impulsora detrás de cada paso que he dado en esta larga travesía.

Tania Isabel Osorio Sandoval

AGRADECIMIENTO

Quisiéramos expresar nuestro más profundo agradecimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Emilia Barcia Boniffatti", así mismo a nuestra directora y asesora de tesis, la Dr. Katia Flores Ledesma y a la ejemplar Mg. Hilda Díaz; quienes nos motivaron a continuar perfeccionándonos en nuestra carrera profesional.

Para finalizar, agradecemos inmensamente el apoyo incondicional de la directora Roxana García, así mismo de las docentes de la institución educativa municipal de Miraflores por abrirnos las puertas y permitirnos la oportunidad de avanzar y recopilar los datos fundamentales para nuestra investigación de tesis.

INDICE

| | |
|---|----|
| DEDICATORIA | 3 |
| AGRADECIMIENTO | 4 |
| INDICE..... | 5 |
| INDICE DE TABLAS | 6 |
| CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | 10 |
| 1.1. Descripción de la realidad problemática | 10 |
| 1.2. Formulación de la pregunta de investigación..... | 12 |
| 1.2.1. Problema general | 12 |
| 1.2.2. Problemas específicos | 13 |
| 1.3. Objetivos de la investigación | 13 |
| 1.3.1. Objetivo general..... | 13 |
| 1.3.2. Objetivos específicos | 13 |
| 1.4. Justificación y viabilidad de la investigación..... | 13 |
| 1.4.1. Viabilidad de la investigación | 14 |
| 1.4.2. Limitaciones de la investigación..... | 14 |
| 1.5. Delimitación de la investigación | 15 |
| CAPITULO II: MARCO TEÓRICO | 16 |
| 2.1. Antecedentes de la investigación..... | 16 |
| 2.2. Bases teóricas..... | 20 |
| 2.2. Categoría, subcategorías y codificación a priori..... | 33 |
| 2.3. Codificación a posteriori..... | 33 |
| CAPITULO III: METODOLOGÍA | 35 |
| 3.1. Tipo de investigación | 35 |
| 3.2. Método y Diseño de la investigación..... | 35 |
| 3.3. Población y puntos de saturación..... | 35 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 36 |
| 3.4.1 Descripción de los instrumentos | 36 |
| 3.5 Análisis de datos cualitativos | 36 |
| CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 38 |
| 4.1. Descripción de los resultados..... | 38 |
| 4.2. Graficación de los resultados | 49 |
| Subcategoría Juegos Constructivos..... | 49 |

| | |
|---|----|
| Subcategoría Juegos Simbólicos..... | 50 |
| Subcategoría Juegos con Reglas..... | 51 |
| Categoría Percepción sobre el juego en los sectores | 52 |
| 4.3. Discusión de resultados..... | 53 |
| CONCLUSIONES | 56 |
| RECOMENDACIONES..... | 57 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 58 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| FIGURA 1 SUBCATEGORÍA JUEGOS CONSTRUCTIVOS | 49 |
| FIGURA 2 SUBCATEGORÍA JUEGOS SIMBÓLICOS | 50 |
| FIGURA 3 SUBCATEGORÍA JUEGOS CON REGLAS | 51 |
| FIGURA 4 CATEGORÍA PERCEPCIÓN SOBRE EL JUEGO EN LOS SECTORES..... | 52 |

RESUMEN

Se presenta un estudio cuyo objetivo fue describir las percepciones de las docentes de la Institución Educativa Municipal de Miraflores sobre el juego libre en sectores de la primera infancia. La población estuvo conformada por 09 docentes del nivel inicial de una Institución Educativa Municipal de Miraflores. El tipo de investigación es básica, de enfoque cualitativo, método inductivo y diseño fenomenológico. La técnica que se utilizó fue la entrevista estructurada y el instrumento para recaudar la información fue la guía de entrevista. La conclusión principal a la que se llegó fue las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal ubicado en el distrito de Miraflores, en relación a los juegos en los sectores se expresan que la implementación de este espacio conlleva a un desarrollo integral óptimo del niño. Por otro lado, el hecho de poder agrupar los juegos por sectores, permite tener mayor visibilidad de las habilidades a desarrollarse en los niños, ya que son espacios diferentes en los que se generan experiencias de aprendizajes distintas. Finalmente, este estudio permitió conocer cuánto conocimiento tienen las docentes con relación al juego en los sectores en la educación infantil.

Palabras clave: Juego en los sectores, percepción de las docentes, tipos de juego.

ABSTRAC

A study is presented whose objective was to describe the perceptions of teachers at the Municipal Educational Institution of Miraflores about free play in early childhood sectors. The population was made up of 09 teachers at the initial level of a Municipal Educational Institution of Miraflores. The type of research is basic, with a qualitative approach, inductive method and phenomenological design. The technique used was the structured interview and the instrument to collect information was the interview guide. The main conclusion reached was the perceptions of the teachers of a Municipal educational institution located in the district of Miraflores, in relation to the games in the sectors, they express that the implementation of this space leads to an optimal comprehensive development of the child. . On the other hand, the fact of being able to group the games by sectors allows for greater visibility of the skills to be developed in children, since they are different spaces in which different learning experiences are generated. Finally, this study allowed us to know how much knowledge teachers have regarding play in the sectors of early childhood education.

Keywords: Play in the sectors, teachers' perception, types of play

INTRODUCCIÓN

La presente investigación surge a raíz del querer interpretar la manera en la cual las docentes de educación inicial en una Institución Educativa Municipal de Miraflores, perciben el juego en los sectores en su aula de clases.

Según Minedu (2009), el juego en sectores es un espacio que se debe dar de manera libre, sin planificación o liderazgo del adulto. El objetivo es apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños de forma autónoma.

La presente tesis titulada “Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores.”, contiene los siguientes capítulos:

En el Capítulo I, se precisa el problema de la investigación relacionada con el juego en los sectores mismo que detalla la descripción de la realidad problemática. Se formulan preguntas de investigación y objetivos, además se aborda la justificación y la viabilidad de la investigación.

En el Capítulo II, el marco teórico se establece los antecedentes y bases teóricas que sustentan esta investigación, así mismo se identifica la categoría, la codificación a priori y posteriori.

El Capítulo III, aborda el tipo de investigación básica, método inductivo, diseño de investigación fenomenológico, enfoque cualitativo así mismo la población y punto de saturación, la técnica e instrumentos de recolección de datos y por último el análisis.

En el Capítulo IV, se precisa la descripción, graficación y discusión de resultados.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

Los juegos en los rincones o el juego en los sectores, como se conoce en nuestro contexto, son los espacios diseñados para la adquisición de una serie de habilidades y destrezas por parte de los niños (Rodríguez, 2021), en el que realizan una serie de actividades autónomas (juegos, arte, lectura, música, exploración, etc.). La finalidad de implementar estos sectores dentro de un aula de clase en la educación infantil es que los niños y niñas cuenten con ambientes adecuados para desarrollar sus capacidades a partir de los estímulos e intereses que tengan. Según Laguía y Vidal (1998), esta metodología no es nueva, dado que sus orígenes están en la visión de la escuela activa, y es tomado en cuenta en la actualidad, por su contribución en la organización de las sesiones de aprendizaje cuando se trabaja con niños y/o grupos pequeños, dado que se puede desarrollar diferentes actividades paralelas, por lo que cada uno de los participantes están en constante actividad y haciendo lo que les gusta en sus respectivos rincones.

El problema sobre el uso adecuado de estos espacios en la educación inicial parece que es generalizado, a nivel internacional, por ejemplo, Salvador (2015), señala que los postulados teóricos propuestos, no concuerdan con la realidad en la práctica, los docentes al parecer no tienen buenas estrategias. Además, también se menciona que, parte del problema es que, los niños al parecer tampoco son considerados como parte de esta estrategia (Calvo, 2017), por lo que es necesario realizar más estudios que den cuenta de las falencias y mejorar las practicas educativas.

A nivel latino americano, estudios como los de Peinado (2018), señala que los docentes no aprovechan de manera eficiente estos espacios y los niños tampoco participan de manera activa para enseñarles o acompañarlos a desarrollar sus habilidades a partir de herramientas específicas diseñadas en cada sector. Sangacha (2016), en su estudio, ha reportado que los rincones de

aprendizaje, como son conocidos estos espacios en ese lugar (Ecuador), no están correctamente adecuados y equipados como para que los niños puedan desarrollar actividades ligados al arte, movimiento, expresión corporal, lo que limita su desarrollo motor y cognitivo, además del aprendizaje de aspectos, culturales y sociales.

En nuestro contexto particular, según el reporte de Figueroa y Figueroa, (2019), el problema no solo viene por la falta de implementación de los sectores en el aula, sino que tiene que ver, también con las dificultades que presentan los niños para insertarse de manera adecuada y desenvolverse con autonomía en las aulas de clase, para muchos, incluso ni los juegos les llama la atención. A pesar de vivir en un contexto enriquecedor, en donde abundan los recursos y materiales para trabajar con los niños, el acceso y la preparación de las maestras sigue siendo un problema muy arraigado (Sánchez, 2014), por lo que es importante buscar estrategias para preparar a las maestras, pero, sobre todo, buscar técnicas y estrategias adecuadas para enseñar a los niños a través del juego, que es común a todos (UNICEF, 2018), para buscar su atención y entretenimiento.

Es decir, dentro de las principales causas que generan este problema estarían, la falta de preparación de las maestras, ya que no todas las maestras tienen conocimiento de la importancia del juego en los sectores en el aprendizaje de los niños y/o el aprendizaje a lo largo de la vida. También estaría, la falta de planificación en las sesiones de clase metodológicas didácticas activas para la enseñanza-aprendizaje. Otra causa sería el desconocimiento sobre la finalidad de cada uno de los sectores, dado que cuentan con distintos recursos y a su vez no están capacitadas para el uso adecuado de estos recursos con los que cuenta en el aula.

Las consecuencias que generan un mal uso de los espacios pedagógicos, y sobre todo en donde no se aprende de manera divertida es que se tienen niños disconformes, con falta de interés para el aprendizaje, desconcentrados, desmotivados, etc., debido a que no encuentran razones para asistir a la escuela, en donde encuentran una serie de factores negativos que influyen en su bajo

nivel de escolaridad. Según Blas (2015), cuando los docentes planifican de manera pertinente sus sesiones, y sobre todo utilizan los recursos de manera adecuada y le agregan una cuota de diversión y juego, los niños aprenden en un contexto de libertad regulada, según sus gustos e intereses, aprenden a su ritmo y de manera autónoma, siendo protagonistas de su propio aprendizaje.

La importancia de desarrollar este estudio y de comprender la importancia de los juegos en los sectores, es que las maestras tienen que estar comprometidas con la enseñanza activa y sobre todo tener conocimiento de la importancia del juego en la primera infancia (Solís, 2018), pues no solo beneficia el aprendizaje de los niños, sino también la interacción social y comunicativa (Delgado, 2011). Según la UNICEF (2018), el juego en la primera infancia constituye una forma imprescindible para que los niños y niñas puedan aprender, obtener conocimientos básicos y complejos que permite desarrollar competencias esenciales, debido a su actividad divertida, espontánea, provechosa, con una participación socialmente activa e interactiva. Esta misma organización (UNICEF, 2022), complementa que el niño al jugar utiliza la mente, para idear secuencias, también conlleva emociones, iniciativas y experimentos espontáneos.

En este sentido, el propósito de este estudio es brindar información empírica, para comprender el rol del juego en los sectores en la primera infancia, para que de esta manera se pueda planificar mejor el uso de los espacios y las actividades a realizar en cada uno. Al mismo tiempo, las profesoras de este nivel educativo tengan mejor conocimiento sobre cada tipo de juego y puedan planificar sesiones adecuadas.

1.2. Formulación de la pregunta de investigación

1.2.1. Problema general

¿Cuáles son las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuáles son las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores sobre el juego constructivo en los sectores en la educación inicial?

¿Cuáles son las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores sobre el juego simbólico o de representación en los sectores en la educación inicial?

¿Cuáles son las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores sobre el juego con reglas en los sectores en la educación inicial?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Describir las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores sobre el juego en los sectores.

1.3.2. Objetivos específicos

Describir las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores sobre el juego constructivo en los sectores en la educación inicial.

Describir las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores sobre el juego simbólico o de representación en los sectores en la educación inicial.

Describir las percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores sobre el juego con reglas en los sectores en la educación inicial.

1.4. Justificación y viabilidad de la investigación

Toda investigación científica debe tener sus repercusiones en las personas, en la comunidad academia y científica, pero sobre todo en la sociedad, por ello, en esta sección se justifica la investigación en tres aspectos importantes:

A nivel teórico, los resultados del estudio permitirán aumentar el corpus teórico de este problema en nuestro contexto, debido a que aún existen vacíos importantes que deben ser fundamentados, con información científica relevante como, por ejemplo; tener conocimientos pedagógicos estructurados sobre lo que frecuentemente se ponen en práctica dentro de un aula de clase de educación inicial para el uso del juego en los sectores.

A nivel metodológico, los resultados obtenidos en esta investigación permitirán poner en práctica el uso de recursos, herramientas y estrategias con la finalidad de beneficiar a los niños con estímulos adecuados para que puedan aprender de acuerdo a sus necesidades y sobre todo contar con recursos y estrategias de acuerdo con los intereses de cada individuo.

A nivel práctico los resultados de este estudio beneficiarán a los docentes de la educación inicial, a los padres de familia y a los niños. A los docentes por que contarán con una mayor orientación para la organización de sus espacios y

recursos ya que les permitirá contar también con novedosas ideas para las sesiones de sus aprendizajes que llevarán a cabo en sus clases, en relación a los padres de familia y a los niños también se beneficiarán ya que obtendrán un mejor desarrollo integral debido a que las docentes contarán con un mayor conocimiento del uso de estrategias pertinentes para los niños y niñas.

1.4.1. Viabilidad de la investigación

El estudio fue viable, porque tuvimos el acceso a los participantes, también se contó con el instrumento de recolección de datos y sobre todo con la información correspondiente.

1.4.2. Limitaciones de la investigación

El desarrollo y aplicación de toda investigación tiene su propio proceso, en ese sentido, una de las principales limitaciones que se tuvo, es el acceso a material primario ya que existen varios trabajos de investigación, sin embargo, el contenido es repetitivo, sobre todo, son trabajos de tesis, los mismo que son considerados dentro de la comunidad académica como material gris, por lo que

su confiabilidad no es totalmente aceptada, debido que se ha generado en diferentes instituciones de nuestro medio y a nivel internacional con el bajo nivel ético que presentan en diferentes aspectos.

1.5. Delimitación de la investigación

Delimitación temporal:

Los datos que se están considerando para la realización de este trabajo de investigación tienen antecedentes dentro del periodo 2018-2023 considerando la temática de investigación "Juego en sectores" o también llamado "juego libre en sectores" en niño del ciclo II (3, 4 y 5 años de edad). Así mismo, el tiempo para la recopilación de datos a través de entrevistas estructuras fueron de 45 minutos.

Delimitación espacial:

El recojo de datos para esta investigación "Percepciones de las docentes de la institución educativa municipal se encuentra ubicado en el distrito de Miraflores ciudad de Lima"

Delimitación académica:

El trabajo de investigación planteado cumple con lo exigido por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública (EESPP) Emilia Barcia Boniffatti, en torno al grado de investigación y el esquema de presentación de informe de tesis.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Luego de la búsqueda exhaustiva de investigaciones relacionadas al tema en estudio, se consultaron antecedentes internacionales y nacionales, donde los de mayor relevancia se mencionan a continuación:

Antecedentes internacionales

Pradilla (2021), realizó un estudio cuyo objetivo fue mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma extranjero en un grupo de niños de preescolar, para el cual se utilizó una metodología lúdica a través de los rincones de aprendizaje. El estudio se desarrolló bajo el enfoque cualitativo y utilizó dos herramientas para recolectar datos, como documentos y registros. Por otro lado, las ideas y opiniones de otros expertos se utilizaron poder construir un manual para los maestros, de modo que facilite el proceso de aprendizaje de los niños de manera divertida y agradable. Los resultados evidencian que los sectores o rincones pueden ser un lugar que apoya, dinamiza, y sobre todo mejora el proceso de aprendizaje de los niños de un idioma extranjero. Por lo que se concluye que, la planificación adecuada de las actividades y las consignas claras a los niños pueden contribuir de manera adecuado a desarrollar aprendizajes más significativos en los niños a través del juego en los sectores.

Jaimes y Ortiz (2021), realizaron un estudio con la finalidad de implementar una guía de secuencia didáctica a partir del juego libre para fortalecer los procesos de aprendizaje en los niños y las niñas de primera infancia. El estudio se desarrolló de acuerdo con la metodología experimental, en el que se siguieron una serie de procesos en el que el juego hace parte inherente a este proceso de aprender explorando, y permite al niño, crear, describir, imaginar escenarios considerando los elementos de su entorno. La población fueron docentes, padres de familia y niños. Las técnicas de recolección de datos fueron evidencias de evaluación de docentes y experiencias de diferentes autores. Los resultados del

estudio permitieron observar que, a través del juego, los niños no solo aprenden, sino, es un generador de goce y placer, al mismo tiempo que les permite explorar, descubrir e interpretar su realidad con todos sus elementos. Se concluye, que, es necesario entrenar a las maestras que trabajan con niños en metodologías activas para que puedan implementar un conjunto de juegos en sus sectores de aula, de tal manera que los niños aprendan mejor a partir del juego libre.

Alonso (2021), realizó un estudio cuyo objetivo fue, reflexionar sobre la importancia del juego en el desarrollo del niño. Por ello, analizo diferentes autores para conocer sus perspectivas: Piaget, Vygitsky, Steiner, Montessori y Freinet. Obteniendo como resultado, que el juego facilita la adquisición de conocimientos, habilidades, competencias, actitudes y valores en el infante. Se concluye, por tanto, que el juego debería estar presente en las instituciones educativas, no solo en Educación Infantil, sino también en el resto de niveles más avanzados, siempre que estén adaptados a la edad, nivel, características y necesidades de los estudiantes.

Rodríguez (2021), realizo un estudio cuyo objetivo fue proponer los rincones pedagógicos como nueva estrategia para favorecer el aprendizaje significativo. El estudio se desarrollo bajo el enfoque cualitativo. Se hace un seguimiento al aprendizaje y desarrollo de las niñas y niños utilizando la observación, la escucha, y la consulta de documentos, dando paso a las acciones que se irán construyendo a través de la práctica pedagógica. Para la recopilación de datos, se utilizaron los diarios de campo, fuentes de información, herramienta por rincones pedagógicos, planeación, entrevista, cuestionario y encuestas. Como resultado se obtuvo, que los rincones pedagógicos son una forma de trabajo que fortalece el aprendizaje que se va construyendo a través de las experiencias de forma directa, permitiendo así desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas de manera autónoma y participativa. Se concluye, por tanto, que es importante contar con una adecuada infraestructura, materiales en buen estado, capacitación constante por parte de la docente y organización de cada espacio.

Antecedentes nacionales

Castro (2020) realizó un estudio cuyo objetivo fue analizar el conjunto de aportes investigativas durante los últimos 10 años referidos al juego en los sectores de aula de educación inicial. El estudio fue descriptivo y se desarrolló bajo un enfoque cualitativo en el que se analizaron 20 investigaciones. La técnica para la recolección de datos fueron las bibliografías, tesis y artículos. El instrumento que utilizó para el registro de los hallazgos fue una matriz bibliográfica, en el que se registraron cada una de las fuentes que cumplían los criterios establecidos previamente. Los resultados evidencian que existe una gran cantidad de documentos que dan cuenta del avance del estudio sobre la temática lo cual no solo se ha dado a nivel nacional, sino también, a nivel internacional. La conclusión del estudio es que, la temática sobre el juego libre en los sectores es cada vez más amplio, por lo que el corpus teórico se sigue acrecentando para poder tener un panorama muy claro sobre la problemática.

Figuroa y Figuroa (2019), realizaron un estudio con el objetivo de promover la autonomía en niños de cuatro años a través el juego en los sectores. El estudio se desarrolló bajo el diseño preexperimental, para lo cual se diseñaron talleres sobre el juego libre en sectores a lo cual le llamaron “yo, lo puedo lograr”. El tipo de investigación es aplicada. La población y muestra estuvo conformada por 12 niños y niñas de cuatro años. El instrumento de recolección de datos para la comparación entre el pre-test y post -test fue una lista de chequeo. Luego de la aplicación de 20 actividades basado en el juego libre, se pudo evidenciar significativamente su logro del nivel esperado en un 100%, la cual se concluyó que el programa “Yo lo puedo lograr”, tuvo una influencia positiva en el desarrollo de la autonomía de los participantes.

Miraval (2018), realizó un estudio cuyo propósito fue, mejorar la practica pedagógica en el momento del juego libre en los sectores para desarrollar habilidades sociales en un grupo de 25 niños y niñas de cinco años. El enfoque de dicha investigación es cualitativo con una perspectiva de investigación acción. Para la recolección de datos se utilizaron diversos instrumentos como: diario de campo, instrumentos de evaluación de clase, observación directa, etc. Luego de

la aplicación de las estrategias se observa que los niños han demostrado interdependencia positiva, autonomía, visión cara a cara, solidaridad, trabajo en equipo, empatía, etc. Se concluye, por tanto, que la aplicación de estrategias adecuadas en el momento del juego libre en los sectores mejora un conjunto de habilidades blandas en los niños durante la primera infancia.

Chumacero (2018), realizó un estudio con el objetivo de fortalecer las capacidades de los docentes en la secuencia metodológica del juego libre en los sectores de tal manera que pueda repercutir en la socialización adecuada de los niños y el cumplimiento de ciertas normas. El estudio se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, aplicando técnica de entrevistas a profundidad. Los resultados del estudio permitieron determinar la fortalezas y debilidades de las maestras en el manejo y el uso pertinente de estrategias en el juego libre en los sectores. Es decir, al tener bajo conocimiento de estrategias, no se ocupaba de manera eficiente el recurso. Se concluye por tanto que, el conocimiento de estrategias y contar con herramientas suficientes contribuyen a que las maestras puedan desarrollar mejores sesiones y/o actividades para la enseñanza a los niños.

Peinado (2018), realizó un estudio con el objetivo de conocer el rol del docente como promotor de juego libre en los sectores en aula de educación inicial. El estudio se llevó a cabo desde una investigación documental. En los resultados se pudo evidenciar que existe estrecha relación el rol del docente y la hora del juego libre que hacen los niños en el aula. Es decir, que para desarrollar competencias en los niños a partir del juego libre en los sectores, es fundamental que el docente promueva el desarrollo de las nueve competencias propuestos en el marco del buen desempeño docente del MINEDU. Pero también es importante que se aplique de manera adecuada, la secuencia metodológica la hora del juego libre. Se concluye, por tanto, que el conocimiento, y la aplicación planificada de las estrategias es importante para promover aprendizajes en los niños.

2.2. Bases teóricas

El juego

Tal como menciona Huizinga (1987), el juego es una actividad vital para el desarrollo integral del niño, misma que se da con reglas aceptadas por los mismos niños de manera libre, buscando un objetivo en ello mismo, dándose muchas veces esta acción de manera innata.

El juego libre en los sectores

El juego libre, menciona a una acción voluntaria del jugador que ocurre dentro de un espacio y tiempo determinado, a veces con reglas previamente establecidas (Campos et al., 2019), por lo que tiene importantes beneficios para el niño a nivel físico, social, emocional y cognitivo (Calvo, 2017; Moreno, 2002). Ospina (2015), refuerza esta idea, del juego libre al señalar que, es libre, porque no tiene una estructura definida ni sistematizada, por lo que, durante el proceso, el niño decide sobre el juego con qué cosas y materiales puede empezar y finalizar.

Del mismo modo, García (2016), señala que el juego libre es una conducta lúdica que no requiere que se someta a reglas, los jugadores pueden tomar sus propias decisiones al momento. En este sentido, hace referencia al juego espontáneo que se va originando de acuerdo con los interés e iniciativas de los niños en el aula o en los sectores.

Sin embargo, al estar ligado a las estrategias pedagógicas Miraval (2018), sostiene que, estas no solo deben tener un lugar y horario de desarrollo, sino que debe ser insertado de manera transversal en todo momento de la acción educativa, pero considerando el tipo de juego para la asignatura o la finalidad que tiene el curso o, las capacidades específicas se desea desarrollar la maestra. Esto implica que el niño juegue en el aula utilizando todos los recursos disponibles en los sectores según sus intereses y de los demás que juegan en ese mismo sector. En este sentido, el juego libre en los sectores del aula se concibe como el lugar en donde el niño interactúa con otros niños, el docente y los materiales disponibles (Sarabia, 2009).

Según diversos autores (Calvo, 2017; Campos et al., 2019; Salvador, 2015) es una estrategia metodológica que utilizan los docentes para promover el aprendizaje de los niños. Incluso el MINEDU (2019) señala que es un momento pedagógico que implica desarrollar estrategias basadas en el juego libre utilizando los espacios y elementos diseñados previamente en los sectores para brindarle a los niños la posibilidad de manipular, compartir e interactuar con los demás.

Esta estrategia es considerada de alta relevancia en el plano pedagógico debido a que diversos estudios dan cuenta de los beneficios en el desarrollo de diversas habilidades y aprendizaje de los niños (Jaimes y Ortíz, 2021; Miraval, 2018), promueve la autonomía (Figueroa y Figueroa, 2019), permite aprender de manera divertida y fácil otro idioma (Pradilla, 2021), e incluso, permite mejorar las capacidades de niños con necesidades educativas especiales (Calvo, 2017). Sin embargo, es necesario partir contextualizando estos términos tales como los sectores, como se les conoce en nuestro medio y que hace referencia al lugar en el que se desarrollan los hechos, y, por otro lado, el juego, que viene a ser la estrategia que se utiliza en ese lugar para su desarrollo.

Estos sectores son espacios físicos delimitados dentro de un aula, contruidos con una intención pedagógica (Salvador, 2015). Están implementados con diversos materiales relacionados al área o rincón específico en el que los niños que recurren a ese rincón pueden realizar diversas actividades de acuerdo con su interés (Sangacha, 2016). Esta misma autora, señala que, estos espacios son utilizados con la finalidad de que los niños desarrollen una serie de habilidades (sociales, culturales, lingüísticas, etc.) y destrezas (motoras, intelectuales) que son contruidos a partir del juego que se originan de manera espontánea. Por su parte Saiz (2002), comenta que, los sectores o rincones de aprendizaje son espacios polivalentes que se diseñan dentro del aula y tienen diferentes valores y varias alternativas, pero todas están orientados a conseguir objetivos, aprendizajes o hábitos.

En la mayoría de los casos, debido a que son estrategias pedagógicas, éstas deben estar dirigidas por las maestras según su planificación diaria y son las responsables de direccionar a los niños a los rincones específicos en donde

pueden iniciar de manera libre y autónoma alguna actividad, dado que los rincones ofrecen diferentes propuestas para que se puedan realizar diversas actividades y de diferentes tipos. Es decir, esta organización permite que el participante puede elegir una serie de actividades de aprendizaje de modo que se trabaje todos los ámbitos educativos de manera integrada, divertida y enriquecedora y, que ningún niño se quede atrás o fracase en el aprendizaje por alguna condición específica que presenta.

En ese sentido, los sectores de aprendizaje en la educación infantil tienen una serie de beneficios en cuanto considera el desarrollo de todos los aspectos del ser humano: Según autores como Salvador (2015) y Sangacha (2016), los rincones se caracterizan por:

- a) Atienden las necesidades básicas del niño.
- b) El contexto está diseñado para el desarrollo integral del niño, contienen los materiales y situaciones que se requiere para cada fin.
- c) Permite que el niño elija libremente lo que quiere realizar.
- d) El principal objetivo es que se aprenda jugando, interactuando e intercambiando con los demás.
- e) Facilita y favorece que los niños puedan solucionar por sí mismos los problemas que se les presenta de manera espontánea.
- f) Está diseñado para que el niño aprenda a su propio ritmo y sin exigencias.
- g) Promueve la comunicación entre los niños y desarrolla otras formas de comunicación, corporal, visual, corporal, etc.
- h) Promueve y favorece el respeto, aceptación, y asimilación de ciertas normas de manera divertida en los niños.

Según el postulado del Minedu (2009), el juego en la pedagogía es un momento que implica la posibilidad del niño para aprender de manera divertida y fácil, utilizando los espacios disponibles, además de todos los elementos y recurso que están en los sectores del aula. Es una metodología lúdica, en el que el niño tiene la posibilidad de relacionarse consigo mismo, con los otros niños de su misma edad, con su maestra, que son personas, pero también se relacionan

y hacen uso, con los materiales y recursos. Por lo tanto, el juego es el elemento imprescindible a partir del cual, se genera no solo el aprendizaje de contenidos, sino que, también, el desarrolla diferentes aspectos de la persona (valores, hábitos, destrezas, formación de la personalidad, etc.).

La hora o los momentos de juego libre en los sectores se realiza todos los días, es parte de la jornada pedagógica, pues contribuye al desarrollo integral de los niños. Según el MINEDU (2019), basada en la propuesta de Silva (2004), el juego libre en los sectores debe cumplir algunas características para su implantación en un programa académico del año.

- a) Se dice que es juego libre debido a que los niños deciden qué jugar, con quién y que materiales usar para cumplir sus objetivos.
- b) Previamente hay una planificación por parte de la maestra, quien es el que implementa los sectores según los objetivos que espera que cumplan los niños.
- c) El tiempo de duración es de acuerdo con las horas pedagógicas que asigna la maestra.
- d) Los niños tienen que aprender algunas reglas básicas para que el desarrollo del juego se desarrolle de manera normal y equitativa entre todos los niños.
- e) Es necesario que todos los niños sean participes, de tal manera que todos desarrollen sus habilidades según sus preferencias y personalidad.
- f) Jugar en los sectores, debe ser libre, como parte tal vez de un descanso en el aula, sin embargo, es necesario que la maestra planifique esa actividad.

Debido a que está orientado a desarrollar habilidades y destrezas en los niños. Son ellos los que toman sus decisiones, por lo tanto, se toman en cuenta los siguientes momentos:

Planificación. - los niños son los que pueden tomar sus propias decisiones y deciden, qué jugar, dónde y quiénes serán sus compañeros de juego, qué sector le gusta más, etc. Por lo tanto, el maestro solo les da las orientaciones y

pautas para desarrollar el juego. Se llegan a acuerdos sobre el manejo del tiempo, espacio, y el sector en el que se va a iniciar el juego.

Organización. – los niños se los que toman las primeras decisiones y se distribuyen por cada sector. Tienen la libertad de asociarse con cuantos compañeros, en qué sector van a iniciar, tiempo que van a permanecer en el sector y se ubican en su espacio elegido y, van planificando de manera autónoma, qué recursos necesitan y que recurso pueden coger de lo que ya existe en cada sector, pero, sobre todo, con qué compañeros pueden jugar.

Ejecución. – los niños juegan de acuerdo con sus creencias, ideas, sus propias motivaciones, preferencias y objetivos. Por lo tanto, es necesario solo orientarles sobre el tiempo y uso de los recursos, y ellos mismos vayan implementando sus propias reglas dado que deben compartir los materiales y espacios con otros compañeros.

Socialización. - el juego se inicia cuando todos están sentados y la maestra da las consignas necesarias. Sin embargo, luego de jugar es necesario que vuelvan al lugar, se sientan y compartan sus experiencias en los sectores y los juegos que desarrollaron. Deben ir contando de manera detallada sus experiencias, sentimientos y algunos episodios que pasaran durante este periodo e juego. Finalmente, la profesora, aprovecha para dar algunas opiniones sobre los beneficios obtenidos y lo que se espera en las siguientes sesiones.

Representación. – como resultado y finalización de las experiencias de juego libre en los sectores, la profesora, solicita a los niños de forma individual y

colectivo para que representen en dibujos, imagines, pintura, informes, etc. Sus experiencias deben ser compartidas con todos para que socialices y aumentan la curiosidad de los demás.

Tipos de juego

El juego es un fenómeno antropológico debido a que existe en todas las civilizaciones del mundo, no hay una solo cultura en la que no se promueva el juego. Incluso, ha sido considerado como mágico, sagrado, amor y arte,

literatura, costumbres e incluso ha sido considerado como un símbolo de comunicación entre los seres humanos, fuente de conocimiento, medio de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad y emociones (Moreno, 2002). En esa línea Torres et al., (2018), mencionan que el juego es una de las formas de desarrollar las competencias comunicativas orales, lo mismo que se hace y se potencia durante toda la educación inicial que también, refuerza el aprendizaje.

Durante el juego, los niños interactúan con sus pares y usan los materiales de manera libre, en donde hacen uso de su imaginación para ingresar al mundo. Por esa razón el juego es considerado como la acción más importante para que los niños adquieran todas formas de conocimiento y desarrollen habilidades esenciales para la vida (UNICEF, 2018), y es el núcleo de la educación inicial (MINEDU, 2009) dado que contribuye al desarrollo intelectual, afectivo y corporal del niño (Bermejo y Blázquez, 2016; Moreno, 2002).

Dentro de la literatura se ha encontrado a algunos autores que han clasificado los tipos de juego típicos de los niños según la edad y el desarrollo cognitivo.

Tabla 1

Clasificación del juego según autores

| Autor(es)/año | Tipos Juegos | Prácticas del juego |
|----------------------------------|---|--|
| Decroly y Monchamp (1986) | ✓ Juegos relacionados con el desarrollo de las percepciones sensoriales y de aptitud motriz ✓ | ✓ con Juegos visuales Juegos motores y auditivosmotores Juegos visuales (colores, formas, tamaños, etc.) ✓ Juegos de relaciones espaciales. |

| | | |
|-----------------------|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de ideas o de asociaciones inductivas ✓ y deductivas | <ul style="list-style-type: none"> ✓ generales Juegos de asociaciones de ideas Juegos de deducción |
| | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos didácticos | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de iniciación aritmética ✓ Juegos relacionados con la noción del tiempo |
| | | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos de iniciación de la lectura ✓ Juegos de comprensión del lenguaje y de la gramática. |
| Silva (2004) ✓ | <p>Juego simbólico</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego motor ✓ Juego con reglas ✓ Juegos de construcción ✓ Juegos didácticos ✓ Juegos musicales ✓ Juegos literarios ✓ Juegos mediáticos ✓ Juego físico-corporales | <p>Juego sociodramático</p> <p>Juego simbólico diferido</p> |
| Silva (2009) ✓ | <p>Juego funcional</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego constructivo ✓ Juego simbólico o de representación ✓ Juego con reglas | <ul style="list-style-type: none"> ✓ De 3 a 24 meses. Predominante hasta los 18 meses ✓ A partir de los 24 a 36 meses ✓ A partir de los 18 meses. Predominante a los 3, 4 y 5 años ✓ A partir de los 5 años |

| | | | |
|----------------------------------|---|-------------------------------------|---|
| Bermejo y Blázquez (2016) | ✓ | El juego educativo | Los juegos competitivos y los juegos cooperativos |
| | ✓ | El cesto del tesoro | |
| | ✓ | El juego heurístico | |
| | ✓ | El juego de rincones | |
| | ✓ | El juego psicomotor | |
| | ✓ | Los juegos tradicionales | |
| | ✓ | Los juegos multiculturales | |
| | ✓ | Los juegos y las nuevas tecnologías | |
| Edo (2016) | ✓ | El juego y la matemática | |
| | ✓ | El juego exploratorio | |
| | ✓ | El simbólico | |
| | ✓ | Juego de reglas | |
| Anderson-McNamee | ✓ | Juego libre | |
| and Bailey (2017) | ✓ | Juego solitario | |
| | ✓ | Juego de espectador | |
| | ✓ | Juego paralelo | |
| | ✓ | Juego asociativo | |
| | ✓ | Juego social | |
| | ✓ | Juego físico y motor | |
| | ✓ | Juego constructivo | |
| | ✓ | Juego expresivo | |
| | ✓ | Juego de fantasía | |
| | ✓ | Juego cooperativo | |

Fuente. Esta tabla indica la clasificación del juego según autores

Tomando como criterios los planteamientos de (Silva, 2009) y algunos planteamientos de esta misma autora (Silva, 2004), el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2009), plantea la práctica de los tipos de juego libre en los sectores (juego funcional, juego constructivo, juego simbólico o de representación y juego con reglas).

Juego constructivo

Hace referencia a las actividades o juegos espontáneos que realizan los niños (Villalobos, 2009). Se desarrolla en el niño aproximadamente desde los 12 meses a 48 (MINEDU, 2009), pero sus actividades pueden ser cada vez más complejas. Es decir, se estaría desarrollando en paralelo a los otros tipos de juego, de acuerdo con Silva (2004), este tipo de juego involucra el manejo de los espacios vinculados al juego, por ello, tiene una incidencia en el área lógicomatemático. Implica, además, una serie de ejercicios referidos a la orientación y perspectiva del reconocimiento abstracto en un plano de tercera dimensión (Decroly y Monchamp, 1986).

La actividad más común en los niños es cuando empiezan a apilar objetos uno encima de otro, con el único propósito de jugar mientras que van perfeccionando dicha acción. Una vez terminado, esto puede representar simbólicamente a algún objeto real (carro, avión, estacionamiento, etc.). Estas acciones se van complejizando según el crecimiento del niño, a partir de los 6 años, esta acción ayuda a desarrollar las capacidades cognitivas. En algunos casos, estas construcciones también se pueden hacer grupales, por eso se dice que este tipo de juego se desarrolla casi de manera paralela con los otros.

Los principales beneficios de desarrollar este juego en los niños, tiene que ver principalmente con aspectos como:

- a) La creatividad, es decir, desarrolla la creatividad del niño
- b) Incluye al otro en un juego cooperativo luego de iniciarse de manera individual.
- c) Al igual que el juego funcional, desarrolla la coordinación óculomanual.

- d) El control corporal mejora significativamente
- e) Se perfecciona la motricidad fina, los niños hacen mejor (coger objetos, levantar objetos, manipular, presionar y tener el control de todo)
- f) Al descubrir los objetos, aumenta también la atención y concentración del niño.
- g) Estimula la memoria visual, dado que hay una constante manipulación de los objetos.
- h) Facilita la comprensión el razonamiento, e identifica los movimientos como: arriba-abajo, izquierda-derecha, arriba-abajo, etc.
- i) Empieza a desarrollar sus capacidades de síntesis y análisis.

Como se ha descrito, este tipo de juego, por lo general, los niños lo realizan solo por placer, sin embargo, luego puede ser más consiente, con lo cual genera mayor apertura y posibilidades para el juego.

Juego simbólico o de representación

Este tipo de juego es el más importante respecto a los otros tipos de juego (Silva, 2004), debido a que se toman en cuenta una serie de recursos para crear la realidad, en este caso, se considera necesario el ambiente, la diversidad de materiales y el maestro como mediador, cuando el niño requiere de su apoyo (Leyva, 2011). Es propio del estadio preoperacional de la propuesta de Piaget (1954, 1964), en donde los niños simulan situaciones, objetos y personajes que no existen en ese momento del juego, por lo tanto, es el más típico de la infancia, dado que la mayor parte de sus vidas en esta primera infancia, los niños van simulando y recreando objetos con la finalidad de representar otros reales.

De acuerdo con Edo (2016)

- a) Los niños pueden interpretar la vida social de los adultos y las reglas con la que se rigen para vivir en sociedad.
- b) Desarrollan el lenguaje, debido a que verbalizan cada una de las acciones aun estando solo.

- c) Desarrollan su capacidad de comunicación para interactuar de manera más efectiva con sus iguales.
- d) Desarrollan la creatividad y la imaginación.
- e) Dado que van desarrollando su capacidad de comunicación también, desarrollan la capacidad de cooperación (aportan para un fin claro).
- f) Se insertan de manera adecuada a la sociedad, debido a que en el proceso van aprendiendo sobre las normas morales que rigen en una determinada cultura.
- g) Empiezan a tener conciencia de sí mismo, debido a que se auto reconocen, forman su yo social, a partir de la aprobación de los otros.

Para Silva (2009), jugar de manera simbólica, equivale al desarrollo especializado de una de las capacidades más importantes del ser humano, que es el pensamiento. A través de este proceso cognitivo complejo, los niños pueden sustituir la realidad por un objeto que evoca y representa en ese momento o al menos lo tiene mentalmente. Por ello, se le conoce como el juego de la transformación, en donde usan los materiales existentes para crear una realidad imaginada. De acuerdo con su planteamiento, el MINEDU (2009), el desarrollo de estas actividades tiene una correlación positiva entre el juego simbólico y la habilidad lógico matemáticas (secuencias, números, memoria, planificación, comprender hipotéticamente los símbolos y abstractos transformacionales).

Por otra parte, también está relacionado con el progreso intelectual del niño y del lenguaje (Peinado, 2018), por lo que el niño desarrolla más su lenguaje y otras capacidades (creatividad, pensamiento, lenguajes, etc.). Silva (2004), identifica dos tipos de juego, inmerso en este, *el juego socio-dramático*, donde recrea juegos imaginarios y se auto-asigna roles diferentes. Este tipo de juego se asocia, al mismo tiempo a las relaciones sociales que van a ir construyendo paulatinamente los niños. Y, por otro lado, está el *simbólico diferido*, en el que se sigue usando otros materiales simbólicos (animales de peluche, muñecos, cualquier otro accesorio de juego) con lo que se crea mundos más complejos, historias más elaboradas, etc.

Juego con reglas

Edo (2016), hace referencia que estos juegos son principalmente juegos que requieren el aprendizaje de estrategias, de índole social, puesto que, al tener reglas, está asociado a una cierta cultura, modos de vida, reglas de convivencias y sobre todo reglas de juego, en el que participan dos a más niños o jugadores (Silva, 2004) (p.e., juegos de mesa, fútbol, juegos colectivos, etc.). Cuando insertan este tipo de juego a sus vidas, los niños aprender a construir relaciones sociales sanas y también desarrollan procesos cognitivos más complejos y duraderos.

Los juegos no se desarrollan en una etapa o edad específica, sino que esto se desarrolla de acuerdo con el grado de maduración del niño, por lo que en el proceso deben ir conociendo las normas. De acuerdo con las indagaciones, los niños de menor edad, no se desarrollan igual que sus pares mayores, por lo que, es importante delimitar esta idea. a) los más pequeños muchas veces, no se insertan con los demás, por lo que todos deben informarse para participar. b) los niños mayores van formándose metas, por lo que deben adaptar sus normas y reglas a ese objetivo. Debido a que es un juego, el perder o ganar, no tiene mayor efecto en la vida de los niños, pero si conocer las normas.

Como todos los tipos de juego, tienen ciertos beneficios específicos, el juego con reglas, también debe tener los beneficios por lo que se pasan a detallar algunas:

- a) Estos juegos con reglas son elementos socializadores por naturaleza. Además de poder enseñar a ganar, también es importante que se enseñe a perder, respetar de manera paciente su turno, considerar opiniones y sobre todo acciones conjuntas para interactuar.
- b) Son fundamentales en el desarrollo de todo tipo de conocimiento, cognitivos, afectivos y conductuales, por lo que se desarrollan de manera intelectual.

- c) Favorecen la comunicación, el desarrollo del lenguaje, el pensamiento, la creatividad, el pensamiento crítico, la atención y la reflexión.

2.3. Definición de términos básicos

Juego constructivo. - este tipo de juego en los niños aparece aproximadamente a los 24 meses y paulatinamente van haciéndose más complejo. En este juego los niños tienen la capacidad de representar o construir, a partir de los materiales con los que cuenta, otros materiales o estructuras simples, combinando las piezas o formas para representar un nuevo material.

Juego simbólico o de representación. – este tipo de juego se desarrolla aproximadamente desde los 18 meses de vida hasta los 5 años. Consiste principalmente en la creación de simulaciones o representar acciones en situaciones paralelas, o el niño crea mundos paralelos en donde un material imaginado, representa a otro material real. Esta creación también es conocido como “juego dramático” en el que crea, personajes, cosas o situaciones imaginadas con objetos imaginados.

Juego con reglas. - este tipo de juego de desarrolla a partir de los 4 años adelante. No todos pasan a la misma edad, algunos pasan o aprenden más rápido que otros. En este tipo de juego el niño aprende las reglas de cada juego real con dispositivos reales. Juego de ludo, dama, y otras que son adecuados para su edad, pero que necesariamente tiene ciertas reglas para su desarrollo.

Juego en los sectores. – es el espacio de aprendizaje de los niños a través de los juegos como estrategia de enseñanza – aprendizaje. Estos sectores se caracterizan por contar con una serie de materiales y recursos a disposición de los niños, para que éstos puedan emplearlo durante su estadía.

2.2. Categoría, subcategorías y codificación a priori

Tabla 2

Códigos a priori

| Categoría | Subcategorías | Codificación a priori |
|--|-------------------------------------|--|
| Percepción sobre el juego en los sectores | Juego constructivo | Estructuras simples Estructuras complejas |
| | Juego simbólico o de representación | Simulación Situaciones reales |
| | Juego con reglas | Dramatización Aplicación de reglas de juego |

Fuente. Esta tabla indica codificación a priori de la categoría solución.

2.3. Codificación a posteriori

Tabla 3

Códigos a posteriori emergentes

| Subcategorías | Codificación a priori | Codificación posteriori | a |
|---------------------------|--|---|----------|
| Juego constructivo | Estructuras simples Estructuras complejas | Construcción de estructuras simples Construcción de estructuras complejas Combinación de elementos o piezas | de |

| | | |
|--|----------------------------|---|
| Juego simbólico o de representación | Simulación | Simula otros objetos |
| | Situaciones reales | Representa situaciones reales |
| | Dramatización | Representa situaciones imaginarias |
| Juego con reglas | | Representa una dramatización a partir del juego |
| | Aplica las reglas de juego | Conoce las reglas de juego |
| | | Acepta las reglas durante el proceso Comparte el juego con los demás |

Fuente. Esta tabla indica codificación a priori de la categoría solución.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

Tipo y nivel de la investigación

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se utiliza en este estudio es el básico, los estudios básicos tienen por finalidad especificar, caracterizar y/o describir las propiedades más importantes de un elemento, cosas o personas (Huairé et al., 2022), en este caso, se trata de describir alguna conducta, conocimientos o pensamientos que tienen las profesoras de una Institución Educativa del nivel inicial, que induce a interpretar la percepción que tienen sobre el juego libre en los sectores en un aula de clase.

3.2. Método y Diseño de la investigación

El método de investigación a desarrollar es el método inductivo debido a que es una de las características del enfoque cualitativo, y es una forma de razonamiento en la que se construye una especie de puente entre el conocimiento de casos particulares a otro más general, pero siempre, tratando de identificar los puntos comunes o hechos (Rodríguez y Pérez, 2017).

El estudio se desarrolla bajo el diseño fenomenológico. Para Husserl, citado por Martínez (2004) señala que la fenomenología se realiza para conocer y comprender las realidades humanas.

3.3. Población y puntos de saturación

Los participantes fueron conformados por 06 docentes del nivel inicial de 4 y 5 años de centros educativos de Lima

Dentro de los *criterios de inclusión* se considerarán a maestras que estuvieran enseñando en el II ciclo de educación inicial y del sector público.

Dentro de los *criterios de exclusión* estuvieron las docentes del ciclo I del nivel inicial, pertenecer al sector privado y no usaran el juego en los sectores como estrategia de aprendizaje.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

La técnica que se utilizó en este estudio fue la entrevista estructurada, que tiene un orden y consiste en un dialogo abierto entre el investigador - participante. El dialogo gira en torno a un tema determinado. Según Sifuentes (2014) esta técnica se enmarca en comportamientos verbales con la finalidad de extraer información sobre percepciones, representaciones asociadas a comportamientos vividos en un contexto específico.

Instrumentos

El instrumento que se utilizó en este estudio es una guía de entrevista, que consiste en una serie de preguntas ordenadas, con criterios lógicos, de tal manera que la información obtenida por parte de los informantes sea ordenada para una mejor comprensión de la situación.

3.4.1 Descripción de los instrumentos

Como instrumento de recolección de datos se aplicó el guion de entrevistas el cual se conformó por nueve (9) interrogantes las cuáles se corresponden con las subcategorías codificación a priori, distribuidas de la siguiente manera: cuatro (4) preguntas centradas en la subcategoría juegos constructivos, dos (2) centradas en la subcategoría juegos simbólicos y tres (3) centrados en la subcategoría juegos de reglas.

3.5 Análisis de datos cualitativos

Las entrevistas se aplicaron de manera organizada tomando en cuenta el tiempo y la disposición de los informantes claves. Una vez aplicadas se procedió a la transcripción de las entrevistas organizadas por documentos para posteriormente ser ingresadas al Software de Análisis de Datos Cualitativos Atlas

TI versión 7. Al ser ingresadas las entrevistas en la unidad hermenéutica se procedió a identificar los códigos a priori en cada una de las preguntas realizadas. Posteriormente, se procedió a establecer la relación entre los códigos que representan cada una de las subcategorías comprendidos como redes semánticas.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción de los resultados

El estudio centrado en la percepción sobre el juego en los sectores fue aplicado a seis docentes con edades comprendidas entre 32 y 56 años de sexo femenino quienes laboran en un colegio público y poseen un tiempo de aula estimado entre 3 y 5 años. (Ver Tabla 3)

Tabla 3

Datos sociodemográficos

| Docente | Edad | Sexo | Tipo de colegio | Aula |
|---------|------|----------|-----------------|----------------|
| A | 42 | Femenino | Público | 4 años |
| B | 48 | Femenino | Público | 4 años |
| C | 56 | Femenino | Público | 5 años |
| D | 50 | Femenino | Público | 5 años azul |
| E | 32 | Femenino | Público | 4 años celeste |
| F | 36 | Femenino | Público | 3 años azul |

En la tabla 3 se evidencia la descripción sociodemográfica de los docentes entrevistados pertenecientes al nivel inicial de 4 y 5 años de centros educativos de Lima. Asimismo, se pudo conocer que de las entrevistas aplicadas se tuvo un total de 55 citas codificadas que permiten la interpretación de la presente investigación centrada en el juego en los sectores. En la Figura 1.

Tabla 4*Tabla de Coocurrencias*

| CODES-PRIMARY-DOCUMENTS-TABLE | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|-------|
| Código-filtro: Todos [9] | | | | | | | |
| DP-Filtro: Todos [6] | | | | | | | |
| Cita-filtro: Todos [55] | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | DA | DB | DC | DD | DE | DF | TOTAL |
| Aceptación de las reglas durante el juego | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| Combinación de elementos o piezas | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| Comparte el juego con los demás | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| Conocimiento sobre reglas del juego | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| Construcción de estructuras complejas | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| Construcción de estructuras simples | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| Dramatizaciones a través del juego | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| Materiales juegos constructivos | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 7 |
| Representación de situaciones reales | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 |
| TOTALES: | 9 | 9 | 9 | 9 | 10 | 9 | 55 |

Nota. Proceso investigativo.

Tal como puede evidenciarse, en la Tabla 4 se evidencian los códigos emergentes de las entrevistas aplicadas a los docentes entre las que se pueden mencionar: aceptación de las reglas durante el juego, combinación de elemento o piezas, comparte el juego con los demás, conocimiento sobre reglas del juego, construcción de estructuras complejas, construcción de estructuras complejas, construcción de estructuras simples, dramatizaciones a través del juego, materiales juegos constructivos y representación de situaciones reales. Una de las primeras subcategorías que surgen en la interpretación de la información recabada es Juegos Constructivos, siendo la primera interrogante generada referente a los juegos constructivos y el material que estos suelen utilizar de los cual se pudo saber que para el Docente A:

Bueno para el juego constructivo solemos usar bloques de madera y plástico, también juegos de encaje, ya que son los que llama mayor la atención a mi grupo de aula. L15. DA.

Como puede evidenciarse, para este docente el tipo de materiales que se utilizan se centran en los bloques de madera y plástico por considerarse de mayor acceso en el aula y predominar en la atención del estudiante. En el mismo orden de ideas, el Docente B agrega:

Material concreto estructurado y no estructurado como bloques, ladrillos de madera, encajes, ensartados y otros más. Y los no estructurados como conos de cartón, tapitas, cuerdas, botellas de plástico entre otros materiales reciclados donde los niños puedan desarrollar su creatividad y realizar sus propios juegos utilizando sus propios criterios. BD. L20.

Para el Docente B se poseen entre los materiales de juegos constructivos a los encajes, así como material no estructurado desarrollados mediante el trabajo en cartón promoviendo el reciclaje y la creatividad. Por su parte, para el Docente C se empleó:

Solemos utilizar para ese sector los bloques de madera, las tapas, las cajas y otros materiales no estructurados que promueven la creatividad, de cierta forma fomenta la autonomía en los niños porque los ayuda a tomar una decisión en cuanto al uso del material. DC. L20

Para el Docente D se utilizó:

En mi clase utilizo los bloques de madera, bloques de plástico, poliedros y cajas de cartón. Se van variando los materiales, pero en su mayoría son los mencionados que se encuentran presentes para su juego constructivo. DD. L20.

Como puede evidenciarse para las docentes C y D se presentan materiales como no estructurados y materiales variados que permita en los estudiantes llevar a cabo juegos constructivos. Ahora bien, para el Docente E y F los materiales a utilizar para juegos constructivos fueron los siguientes:

El juego constructivo está orientado a objetivos, en lo que respecta el uso de materiales, se suelen usar bloques, también rompecabezas, cajas de todos los tamaños, material reciclado, etc. DE. L20.

...para el juego constructivo los materiales que suelo usar son los bloques de madera, bloques de plástico, apilables, engranajes, plastilina, masas, octógonos, poliedros y figuras tridimensionales de madera. Debido a que estos permitirán al niño a que pueda desarrollar su nivel cognitivo. DF.

L21.

Según lo expuesto por estos docentes se utilizan como material para el desarrollo de juegos constructivos los rompecabezas, adicional a los ya descritos, las formas, apilables y figuras que promuevan el desarrollo cognitivo de manera significativa en los estudiantes. Seguidamente, en función a la interrogante ¿Cuáles son los materiales de estructura simple que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo? La cual fue codificada como construcción de estructuras simples se pudo conocer lo siguiente:

Los bloques de madera y tubos, ya que son materiales que ayudan a que el niño pueda resolver problemas y brinda satisfacción cuando el niño y la niña descubre una forma, como imitación a una realidad imaginaria. DA. L19.

Materiales básicamente que se puedan reutilizar como cajas, ganchos de ropa, botellas de plástico, palitos de chupetes, dónde el niño construye libremente utilizando su creatividad. DB. L23.

Materiales simples que utilizo en el aula y que a los niños le llama mucho su interés son los legos y los tubos de colores, ya que ellos de forma libre pueden armar y construir lo que ellos desean. Algunos apilan, construyen torres, espadas con el lego, entre otros productos que pueden crear. DC L23

Los bloques de plástico que se utiliza y son de estructura simple que a los niños les encanta porque es un material que también pueden encontrar en casita. DD. L22.

Estos materiales ayudarán al desarrollo cognitivo de los pequeños, así mismo a fortalecer el lado emocional ya que al lograr con el objetivo tendrán un fortalecimiento de autoestima, de ver que, si pudieron lograrlo, así como también ayudará a fortalecer sus habilidades sociales, ya que aprenderán a compartir materiales o intercambiar materiales al momento del juego. DE. L21.

Si los materiales de estructura simple que se considera son los bloques de madera lisos y apilables de diversas formas estos ayudaran a que los pequeños puedan tener precisión en su coordinación óculo manual, a su vez les fortalecerá su motricidad fina. DF. L24.

Como puede evidenciarse, los materiales de estructura simple que pueden ser utilizados para el juego constructivo según lo expuesto por los docentes se encuentran los bloques de madera y tubos buscando promover la resolución de problemas en los estudiantes, material reciclable como cajas, ganchos que puedan tener un segundo uso de gran provecho en el acto educativo. Asimismo, los materiales que permiten al estudiante desarrollar la creatividad mediante la construcción de formas. Asimismo, los docentes consideran que el uso de materiales de estructura simple promueve la coordinación, el desarrollo cognitivo en los estudiantes, así como el fortalecimiento de la autoestima al lograr construir o armar formas complejas a partir de materiales simples.

Con relación a la interrogante ¿Cuáles son los materiales de estructura compleja que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Se pudo conocer por parte de los docentes lo siguiente:

He podido evidenciar que lo que más se les complica a los niños de tres años usar son los Imanes, piezas finas y pinzas. Ya que son materiales los cuales requieren de cierta fuerza en los dedos de los niños y niñas, y como ellos recién empiezan a experimentar con estos materiales, se les hace más dificultoso. DA. L23.

Este los bloques apilables, juegos para ensartar, legos o piezas de ajuste, ladrillos de madera, que les permiten crear diferentes estructuras. DB. L26.

Considero que los ganchos, los bloques de madera y los bloques magnéticos es un material que puede permitir al niño y niña construir diferentes formas, fomenta su razonamiento espacial, creatividad y otras habilidades sensoriales. DC. L26.

Los cuerpos geométricos llamados poliedros, son de estructura completa pues gracias a ese material pueden construir muchas formas geométricas. DD. L25.

Según lo expuesto por los docentes A, B, C y D, entre los materiales de estructura compleja que se pueden utilizar en los juegos constructivos se tienen los imanes, piezas finas, pinzas, legos, piezas de ajustes, ladrillos de madera, cuerpos geométricos, haciendo relevancia en la dificultad de generar nuevas estructuras para algunos estudiantes, así como la característica de este tipo de material en promover el razonamiento espacial, creatividad y habilidades sensoriales para el desarrollo de funciones ejecutivas en los estudiantes. Otro de las respuestas en cuanto a esta interrogante fueron las siguientes:

Los materiales de estructura compleja más comunes son los bloques de madera, las piezas finas y los legos, estos son más complejos ya que requieren de mayor concentración y atención, además ayuda en el desarrollo de la coordinación óculo manual también les permite a los chicos el avance de su desarrollo en su motricidad fina porque al manipular los materiales tendrán mayor control. DE. L28

Si claro los materiales de estructura compleja que considero que se pueden utilizar para el juego constructivo son las cerámicas en, bloques lógicos enhebrado, cuerdas, cartones y playgo son materiales que ayudaran mucho al desarrollo cognitivo del niño en la parte de su razonamiento y el uso de su lógica. DF. L26.

Tal como se refleja en lo escrito, para los docentes E y F el uso de materiales de estructuras complejas ameritan de mayor concentración por parte de los

estudiantes, por tanto, promueve la atención, el análisis, la creatividad, razonamiento y lógica como funciones esenciales en el desarrollo cognitivo, por lo cual se consideran importantes.

Otra interrogante fue ¿Qué beneficios puede darse en el desarrollo del niño al momento de combinar piezas y elementos en el momento del juego constructivo? En la cual los docentes respondieron lo siguiente:

Fortalecer la atención, concentración, trabajo en equipo, tolerancia, noción espacial representación gráfica. DA. L25.

Desarrollan su creatividad, favorece el desarrollo de las capacidades matemáticas, descubren formas, tamaños, color, realizan clasificaciones. DB. L29.

La tolerancia, paciencia, control de sus emociones, a trabajar en equipo y a poder compartir, mucho más allá de trabajar la creatividad también van trabajando otras áreas indispensables para su desarrollo integral. DC. L29.

Desarrollar la creatividad en la construcción de sus propias edificaciones, fomenta el desarrollo del pensamiento lógico y conceptos matemáticos. DD. L28.

Fomentar sus habilidades motoras, cognitivas, sensoriales, sociales ya que, al poder trabajar en equipo, buscan el compañerismo para apoyarse entre ellos, y la parte emocional es fortalecida. DE. L33.

Desarrollan su pensamiento lógico, promueven el desarrollo de la inteligencia espacial y visual, así como su flexibilidad, planificación y trabajo en equipo. DF. L32.

Según lo descrito, los docentes consideran entre los beneficios de la combinación de piezas y elementos en juegos constructivos el desarrollo de la atención, concentración, trabajo en equipo, tolerancia, creatividad, desarrollo del

pensamiento lógico matemático, razonamiento, control de emociones, el fomento de habilidades motoras, cognitivas, sensoriales, así como de la inteligencia espacial y visual. Estos son beneficios que se consideran de gran relevancia en el uso y aplicación de juegos constructivos. Entre las interrogantes que se tienen está la referida al juego simbólico o representativo en la que se busca conocer el por qué es importante que el niño o niña simule situaciones reales o imaginarias, así como sus beneficios en el desarrollo, de los cual se pudo conocer que:

El niño y niña represente sus vivencias e interiorice los aprendizajes de vida a través de su propia creatividad e imaginación. DA. L27.

Desarrolla su imaginación y creatividad y esto ayuda a tener más confianza, superar temores, exteriorizar conductas que observan en los demás. DB. L31.

Se divierte y a la vez experimenta situaciones de su interés. Así como también los ayuda a desarrollarse emocionalmente y a trabajar en equipo con sus pares. DC. L31.

Gracias al juego simbólico el niño puede trabajar de forma colaborativa, desarrollando muchas habilidades comunicativas y de interacción. DD. L31.

Estimulando sus habilidades sociales, su empatía y el uso de lenguaje. DE. L37.

Los niños practican e imitan conductas aprendidas a través de la observación de su entorno; además promueven el desarrollo de su imaginación, creatividad y obviamente que del lenguaje también. DF. L37.

Para los docentes, el juego simbólico o representativo es importante porque permite el desarrollo de la creatividad, la imaginación, la confianza, el equilibrio emocional, el trabajo en equipo, asimismo, tiene como beneficio el desarrollo de las habilidades comunicativas y de interacción, la empatía, el desarrollo del lenguaje y el reconocimiento del entorno para su aprendizaje. Otra de las interrogantes que surgieron en la entrevista de basó en conocer la importancia

de la dramatización de situaciones mediante el juego simbólico en los niños, de lo cual se pudo conocer lo siguiente:

Es trascendental para representar sus pensamientos, dificultades y organizarse para seguir aprendiendo... ejercita su vocabulario con sus pares y esto ayuda a que pueda enriquecer su léxico. DA. L30. Tener una visión más clara de cómo es mundo más real y estimula sus habilidades sociales, afectivas, comunicativas y de afecto. DB. L34.

Imaginar, crear, dialogar y resolver problemas. DC. L34.

En su desenvolvimiento socio afectivo desarrollo de la autoestima, en la resolución de problemas de la vida cotidiana y generalmente en su aprendizaje cognitivo.DD. L34.

Favorece los vínculos, estimula la resolución cooperativa de conflictos y permite asumir diferentes roles en los niños y niñas. DE. L40.

Es muy enriquecedor en la educación a la primera infancia ya que se plasmará aprendizajes significativos y vivenciales. DF. L41.

Entre el discurso presentado por los docentes se pudo conocer que el juego simbólico resulta de gran relevancia en los estudiantes por permitir el desarrollo del pensamiento, la ejercitación del vocabulario, el desarrollo de habilidades sociales, afectivas, comunicativas, así como de la imaginación. En los estudiantes es relevante el desarrollo de la autoestima para promover en el estudiante la seguridad al momento de dar solución a los problemas que se le presenten en el entorno propiciando aprendizajes significativos. En cuanto a la interrogante ¿Considera usted que durante el juego de reglas el niño o la niña debe asimilar que existen reglas para poder tener un clima armonioso? Los docentes señalaron lo siguiente:

Las reglas son básicas para la convivencia y respeto a los demás, DA. L32.

Una adecuada vivencia escolar basada en el respeto y asumiendo los acuerdos y reglas del juego. DB. L37.

Los ayudara a ser más organizado, a poder cumplir metas alcanzables y respetar el lugar en el que se encuentre cumpliendo las pautas que se les mencione. DC. L36.

Desde pequeños deben asumirlas para poder participar de un juego. DD. L37.

Ayudan a que los niños y niñas puedan tener una buena interrelación, aprendan el significado y la importancia de los valores. DE. L43. Para que los niños puedan jugar en un clima de respeto y tolerancia y así podrán obtener una buena convivencia escolar. DF. L44.

Según lo expuesto, se evidencia que las reglas son concebidas por los docentes como aquellas que deben ser reconocidas, asimiladas y asumidas por los estudiantes para propiciar en ellos un ambiente armonioso. Asimismo, se busca mejorar la convivencia y el respeto a través del cumplimiento de las reglas, así como garantizar el orden del entorno, la interrelación entre pares, los valores y la organización. Otra interrogante es ¿Cree usted que el niño debe aceptar que estas reglas deben ser aplicadas durante el proceso de aprendizaje en la escuela? Entre las respuestas obtenidas por los docentes se pudo conocer lo siguiente:

El niño acepta las reglas cuando el participa en su creación. DA. L35. Ellos lo asumen y ponen en práctica respetando siempre su edad, necesidades e intereses. DB. L40.

Es importante para su desarrollo no solo en la escuela sino su relación con su entorno en el lugar que se encuentre. DC. L40.

Es necesario que desde casa practiquen reglas básicas como no pararse cuando están comiendo o no hablar con la boca llena, etc. DD. L40.

Estas deben ser trabajas por ellos mismos en aula para que de esta manera ellos puedan aceptarlas y posteriormente puedan aplicarlas por propia iniciativa. DE. L46.

Los niños se adaptan a diversas situaciones; mediante el juego y continuidad los niños pueden crear y ejecutar sus propias reglas en el aula. DF. L48.

Según lo expuesto por los informantes las reglas en el proceso de aprendizaje de los niños son necesarias porque permiten su participación, reconocen sus necesidades, permiten también la relación entre el deber ser y el contexto en el que se desarrollan, el respeto, las normas de cortesía, las reglas que conllevan a una buena educación que partan de su propia iniciativa y del consenso con su pares y maestros. Desde luego, todos los informantes consideran que las reglas deben existir en el aula y fuera de ella para que el niño se desarrolle de manera integral. Otra de las interrogantes que surgen es ¿El crear reglas en el juego de los niños, ayudará a que ellos puedan respetarse sin necesidad de crear conflictos? La cual generó las siguientes respuestas:

Ayudará a que los niños y niñas evalúen sus acciones, vean mejoras en sus relaciones sociales con sus pares. DA. L38.

Podemos ir incluyendo reglas y retos como parte del juego sin hacer sentir que es una imposición. Así vamos poniendo ciertos límites que favorezcan al desarrollo del juego. DB. L43.

Sí, respetar a sus compañeros y saber esperar el turno es importante. DC. L43.

Claro que sí, un juego con reglas ayudará a evitar futuros conflictos, si hay reglas será más fácil que ellos puedan jugar de forma armoniosa, se puede convivir mejor con los demás. DD. L43.

Si obtienen reglas y estas son propuestas por ellos mismos, tendrán una mayor reflexión cuando se vean ellos mismos los avances que tuvieron. DE. L50.

La verdad que todo depende de la edad del niño; a los más pequeños aún les cuesta compartir ya que es propio de la edad. DF. L53.

Según lo expuesto por los docentes las reglas en el juego de los niños, ayudará a que ellos puedan respetarse sin necesidad de crear conflictos debido a las mejoras en sus relaciones sociales, la inclusión de todos para la conformación de dichas reglas, asimismo, permiten promover el respeto, la armonía, la

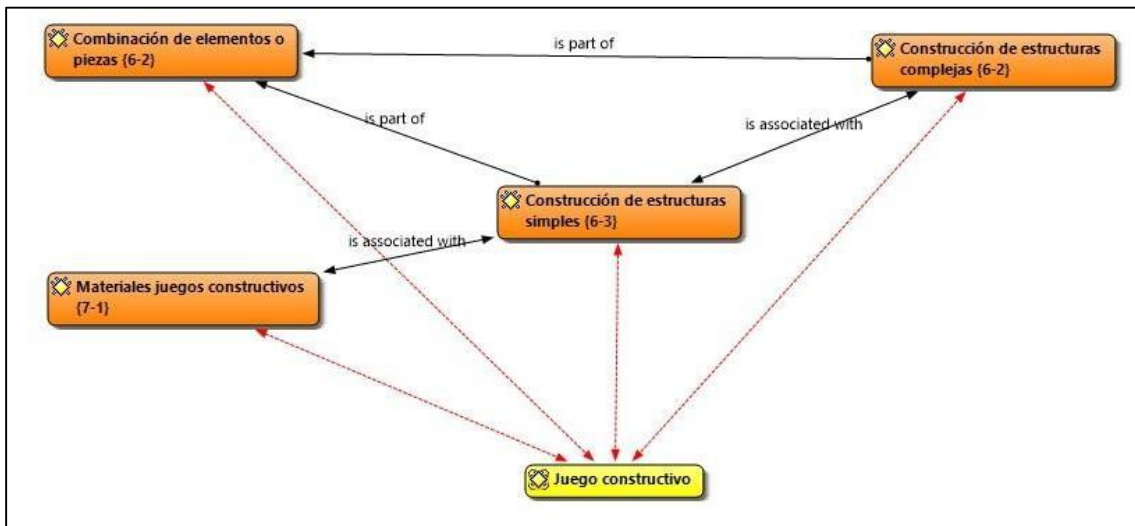
reflexión y el compartir con sus pares creando un ambiente propicio para el aprendizaje desde los juegos en sectores.

4.2. Graficación de los resultados

Subcategoría Juegos Constructivos

Figura 1

Subcategoría Juegos Constructivos



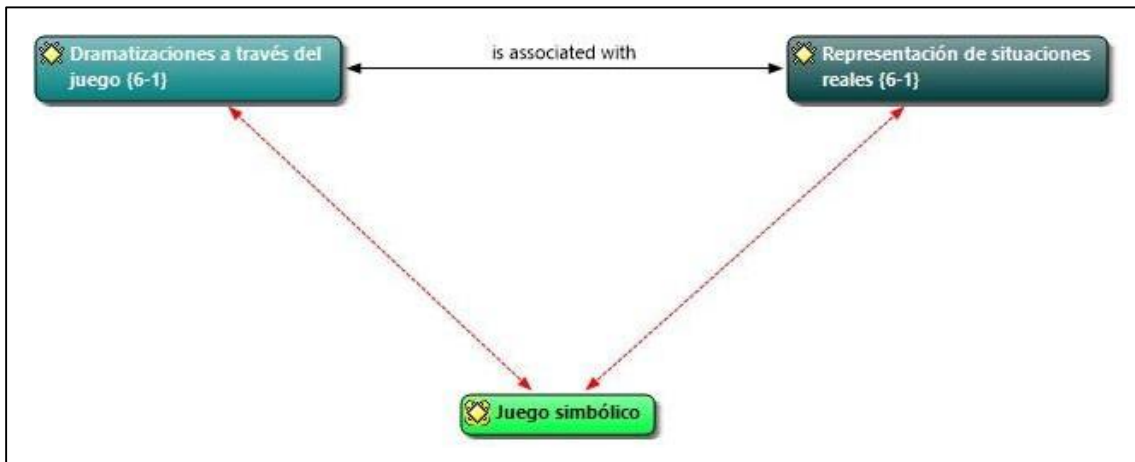
Nota. Proceso investigativo

En la figura 1 se presenta la Subcategoría Juegos Constructivos la cual está conformada por una asociación entre la construcción de estructuras complejas y la construcción de estructuras simples. Asimismo, a partir del discurso emergente de los docentes se pudo conocer que las perspectivas sobre la construcción de estructuras simples forman parte de la combinación de elementos o piezas, y, a su vez se asocia con el empleo de materiales para el uso de juegos constructivos. Mientras que la construcción de estructuras complejas también se considera como parte de la combinación de elementos y piezas. Cada una de estas perspectivas conforman la Subcategoría juegos Constructivos.

Subcategoría Juegos Simbólicos

Figura 2

Subcategoría Juegos Simbólicos



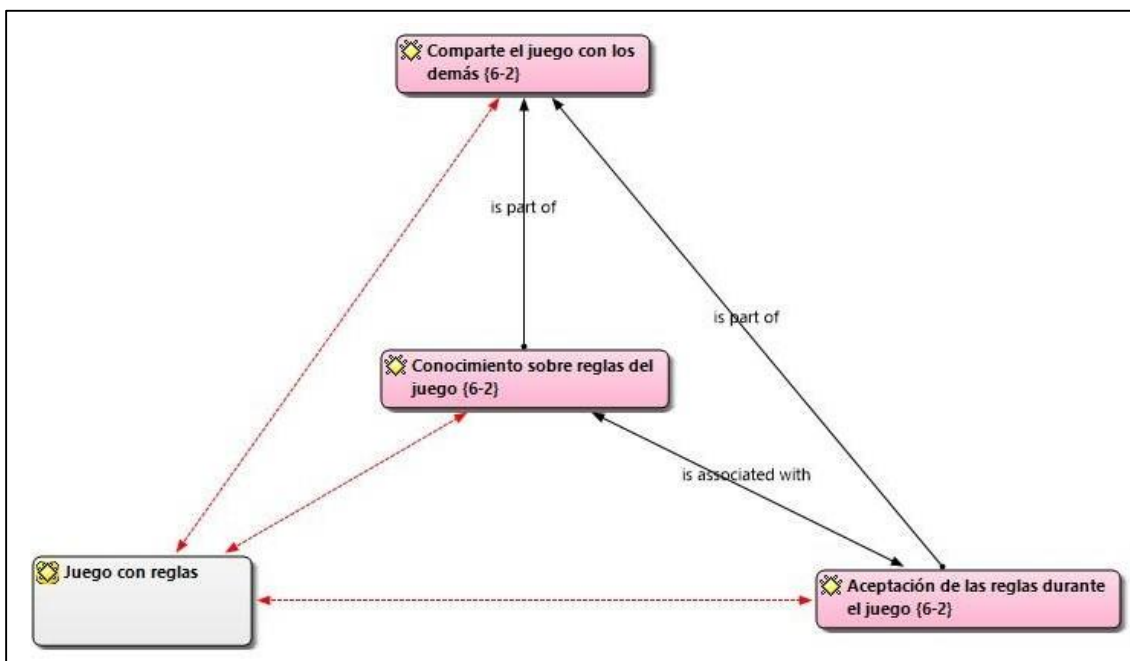
Nota. Proceso investigativo

En la figura 2 se presenta la Subcategoría Juegos Simbólicos la cual está conformada por una asociación entre la representación de las situaciones reales y la dramatización a través del juego para propiciar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Cada una de estas perspectivas conforman la Subcategoría juegos Simbólicos.

Subcategoría Juegos con Reglas

Figura 3

Subcategoría Juegos con Reglas



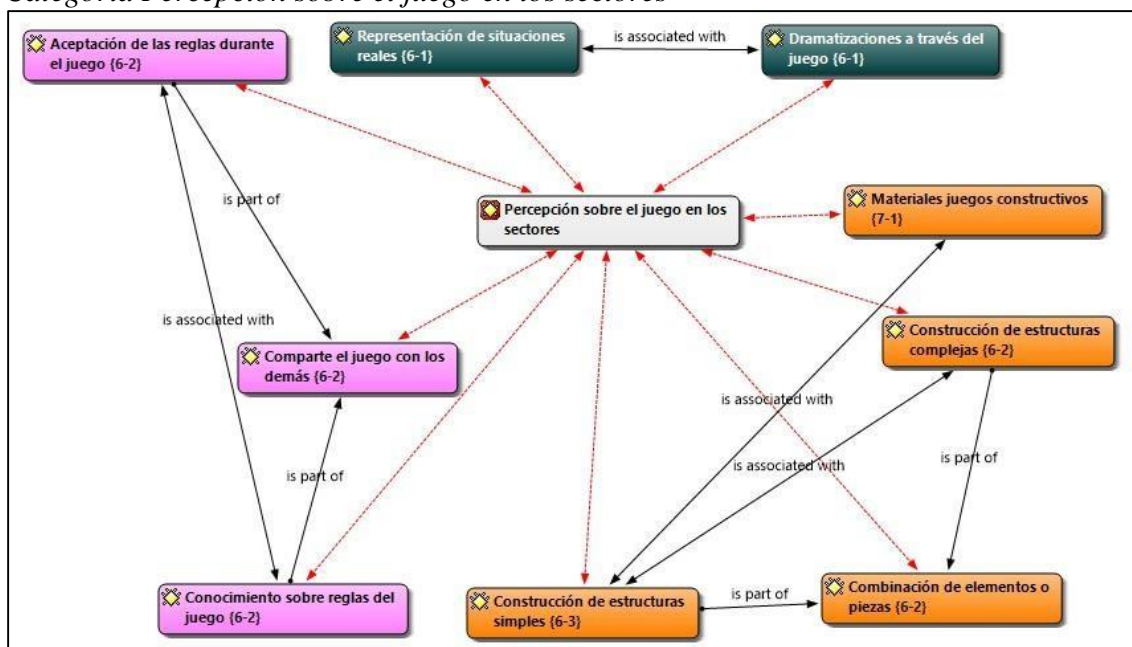
Nota. Proceso investigativo

En la figura 3 se presenta la Subcategoría Juegos con Reglas la cual está conformada por una asociación entre el conocimiento sobre las reglas del juego y la aceptación de las reglas durante el juego los cuales conllevan a ser parte del compartir el juego con los demás. Cada una de estas perspectivas conforman la Subcategoría juegos con reglas.

Categoría Percepción sobre el juego en los sectores

Figura 4

Categoría Percepción sobre el juego en los sectores



Nota. Proceso investigativo

En la figura 4 se presenta la Categoría Percepción sobre el juego en los sectores entre las que se pudo conocer que los juegos constructivos conformados por la combinación de elementos o piezas, los materiales de juegos constructivos se asocian con el uso de estructuras complejas y simples. Asimismo, se reconoce que los juegos simbólicos presentan una asociación entre las dramatizaciones a través del juego y las representaciones de situaciones reales mediante el juego. Mientras que, los juegos con reglas se consideran en esta categoría como aquellos que parten del conocimiento sobre las reglas del juego para su debida aceptación durante el desarrollo del juego, así como promover el compartir e interactuar con los demás durante el juego.

4.3. Discusión de resultados

En cuanto al objetivo de este estudio centrado en describir la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego en los sectores en la educación infantil, se pudo conocer que autores como Pradilla (2021), consideran a este tipo de juegos como aquellos que permiten el apoyo y la dinamización en el proceso de aprendizaje de los estudiantes por lo cual amerita de una planificación de actividades previa. En este mismo orden de ideas, Jaimes y Ortíz (2021), consideran que es a través del juego que los niños pueden explorar, descubrir e interpretar su propia realidad.

Es importante destacar que el juego es fundamental en el desarrollo de los niños, ya que les ayuda a fomentar su creatividad, imaginación y les permite aprender de una manera más lúdica y divertida.

En este sentido, es interesante conocer la opinión de las docentes sobre el uso del juego en la educación infantil. Se espera que los resultados de este estudio puedan contribuir a mejorar la calidad de la educación en el sector infantil y a que los niños puedan tener una experiencia educativa más enriquecedora.

Es importante mencionar que existen diferentes tipos de juegos que se pueden utilizar en la educación infantil, como por ejemplo los juegos de mesa, los juegos al aire libre, los juegos de rol, entre otros. Cada uno de ellos tiene sus propias características y beneficios, por lo que es importante que los docentes puedan identificar cuál es el más adecuado para cada situación y objetivo educativo.

Desde luego, esta perspectiva se relaciona con lo expuesto por los docentes, quienes consideran que el juego por sectores desde lo constructivo, simbólico y las reglas conllevan a promover en los niños valores como el respeto, la armonía, el trabajo en equipo, así como también la creatividad, el razonamiento lógico, el pensamiento abstracto y la creación de estructuras simples y complejas. Para ello es relevante tomar en cuenta el ambiente en que estos se desarrollan, tal como lo establece Calvo (2017), quien resalta la

importancia de la organización de los rincones en cada etapa de aprendizaje, por lo que es esencial la planificación para estimular a los niños (Blas, 2015).

Por su parte, Castro (2020) señala que el juego libre en los sectores es cada vez más amplio, por lo cual la incorporación de estrategias conlleva a promover interdependencia positiva, autonomía, visión cara a cara, solidaridad, trabajo en equipo, empatía, entre otros, tal como lo señala Miraval (2018). Al respecto, Chumacero (2018), sostiene que el bajo conocimiento de estrategias no permite el aprovechamiento adecuado de los recursos, en este sentido, se considera apropiado resaltar que los docentes hacen usos de materiales simples y complejos para el desarrollo de juegos por sectores.

La perspectiva mencionada se relaciona estrechamente con la opinión de los docentes. Ellos sostienen que el juego por sectores, abarcando áreas constructivas, simbólicas y de reglas, contribuye a fomentar en los niños valores importantes como el respeto, la armonía y el trabajo en equipo. Además, también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como la creatividad, el razonamiento lógico, el pensamiento abstracto y la creación de estructuras simples y complejas.

Asimismo, Peinado (2018) sostiene que el juego libre se considera de gran importancia siempre que este posea una secuencia metodológica y una debida adecuación en contexto y espacio determinado para propiciar el aprendizaje en los estudiantes (Campos et al., 2019). Ahora bien, autores como Miraval (2018), considera que el juego propiciado en el aula permite la interacción entre los estudiantes, así como con los docentes mejorando así el ambiente de aprendizaje. Por su parte, Sangacha (2016) sostiene que los espacios en los que se desarrolla el juego como estrategias para el aprendizaje en los niños propician habilidades sociales, culturales, lingüísticas, entre otras, tal cual como lo expresaron los docentes. Desde luego, el desarrollo de habilidades sociales ha sido una de las percepciones que los docentes han reflejado en los juegos constructivos, simbólicos y con reglas, pues, las habilidades y destrezas están presentes en el mismo.

Autores como Salvador (2015) y Sangacha (2016), describen los espacios en los que se desarrollan los juegos como aquellos que deben atender a las necesidades de los niños, así como a su desarrollo integral, tomando en cuenta diversidad de materiales para aprender jugando, interactuar e intercambiar experiencias con sus pares.

CONCLUSIONES

1. Las percepciones de los docentes en función a los juegos en los sectores han permitido conocer aspectos esenciales que conllevan a un buen desarrollo cognitivo e integral en el niño. En este sentido, los juegos constructivos son descritos como aquellos que permiten el desarrollo de la creatividad, así como también es promotor del trabajo en equipo, en lo que se puede poner en práctica los valores como el respeto y la empatía.
2. En este mismo orden de ideas, el juego simbólico o de representación en los sectores en la educación infantil, permiten la interpretación de la vida social a través de la dramatización de situaciones vividas y la comprensión de la realidad y del contexto para propiciar conocimientos sobre el mismo, así como también fortalece el desarrollo de habilidades sociales y lingüísticas.
3. Por último, la percepción de los docentes de una Institución Educativa Municipal de Miraflores sobre el juego con reglas en los sectores en la educación infantil, permitió conocer que este espacio requiere de conocimiento y aprendizaje de las estrategias para que puedan ser aplicadas de manera correcta por la docente, asimismo, este espacio permitirá que el niño pueda tener relación con el contexto para una mayor comprensión. Por ello se concluye que el juego con reglas permite la adquisición de conciencia y conocimiento del aprendizaje para fomentar el desarrollo de todo tipo de conocimiento.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la institución educativa municipal de Miraflores que las docentes pueden contar con capacitaciones constantes sobre las estrategias, buen uso de herramientas y recursos simples o completos dentro del juego en sectores para propiciar un mejor desarrollo integral en el niño.
2. Se recomienda a las docentes de la institución educativa municipal de Miraflores contar con una planificación que lleve una adecuada secuencia metodológica para el desarrollo de sus actividades en los diferentes sectores de sus aulas.
3. Se recomienda a las docentes de la institución educativa municipal de Miraflores contar con una buena distribución en sus aulas, atractivas para la vista de los niños y que estos sectores se encuentren con sus respectivos rótulos y aforo por cada sector.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo teorías y autores de renovación pedagógica. Palencia. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Anderson-McNamee, J., y Bailey, S. (2017). La importancia del juego en desarrollo de la primera infancia. <https://maguared.gov.co/wpcontent/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Bermejo, R. y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Síntesis, S. A. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Blas, M. (2014/2015). La metodología de trabajo por rincones en el aula de educación infantil [Trabajo de fin de grado en educación infantil, Universidad de Valladolid]. España. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/14572/TFG-G%201371.pdf;jsessionid=8460DA784C813459F27F4684E9432791?sequence=1>
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Calvo, N. (2017). *Los rincones: contextos potencialmente significativos de aprendizaje* [Trabajo de grado para Maestro en Educación Infantil, Universidad Complutense de Madrid]. España. https://eprints.ucm.es/id/eprint/45697/1/TFGinfan_17_calvo_lopez_noelia.pdf
- Campos, M. V., Del Castillo, D. y Gámez, D. (2019). *Importancia de la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 0414 del Distrito de Tocache, 2017* [Tesis de segunda especialidad en educación inicial, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco]. Perú.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/5540/2E.D.EI072C24.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Castro, M. I. (2020). *Estado del arte sobre la hora del juego libre en los sectores en educación inicial en los últimos 10 años* [Tesis de Bachiller, Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima]. Perú.
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9448/Estado_CastroCayllahua_Mar%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chumacero, K. C. (2018). *Aplicación de estrategias para el desarrollo del juego libre en los sectores en la IE 039-Pedregal* [Tesis de segunda especialidad, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Lima.
<https://core.ac.uk/download/pdf/196533111.pdf>
- Contreras, L. C. (2001). Un estudio cualitativo de corte interpretativo en ámbito del pensamiento del profesor de secundaria. *Seminario II: Metodología*. Universidad de Huelva. España
- Decroly, O. y Monchamp, E. (1986). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz* (2da ed.). Morata, S.A.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Trillas.
- Edo, M. (2016). Mirada matemática sobre los juegos en la infancia. En M. Edo, S. Blanch y A. Montserrat (Coord.). *El juego en la primera infancia*. Octaedro.
- Figueroa, Y. V., & Figueroa, M. C. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17-27.
<https://www.redalyc.org/journal/5217/521763178002/521763178002.pdf>
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Morata S.A.

- García, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego* (2da ed.). Wanceulen Editorial.
- Huaire, E. J., Marquina, R. J., Horna, V. E., Llanos, N. K., Herrera, A. M., Rodríguez, J. y Villamar, R. M. (2022). *Tesis fácil: el arte de dominar el método científico*. Analética.
<https://play.google.com/books/reader?id=PDJcEAAAQBAJ&pg=GBS.PR1&hl=es&lr=&printsec=frontcover>
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf
- Jaimes, L. K. y Ortiz, M. C. (2021). *Secuencia didáctica, el juego como estrategia de aprendizaje para fortalecer procesos en los niños y las niñas de primera infancia* [Tesis de licenciatura en educación para la primera infancia, Institución Universitaria Politécnico Gran Colombiano, Ibagué y Cali]. Colombia.
<https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/2888/SECUEN~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>
- Laguía, M. J., & Vidal, C. (1998). *Rincones de actividad en la escuela infantil: 06 años*. Graó.
- Leyva, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* [Tesis para título de licenciada en Pedagogía Infantil, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá]. Colombia.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Martínez M. (2004). Ciencia y Arte de la metodología cualitativa, 138 – 139
https://www.academia.edu/29811850/Ciencia_y_Arte_en_La_Metodologia_Cualitativa_Martinez_Miguel_PDF
- Melo Herrera P. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa* 14(66), 41-63.

<https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/Innovacion-Educativa66/el-juego-y-sus-posibilidades-en-la-ensenanza-de-las-cienciasnaturales.pdf>

Ministerio de Educación de Perú. (MINEDU, 2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.

Ministerio de Educación de Perú. (MINEDU, 2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los sectores*. Ministerio de Educación.

Miraval, M. A. (2018). *El juego libre en los sectores, un momento pedagógico para desarrollar habilidades sociales* [Trabajo para Obtener el Título de Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco] Perú.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/3121/2E.D.DI%20023%20M63.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Aljibe.

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar* [Tesis de grado. Universidad de Tolima]. Colombia.

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Otero, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao* [Tesis de Maestría en Didáctica de la Enseñanza de la Educación Inicial, Universidad Peruana, Cayetano Heredia, Lima]. Perú.

<https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.años.de.la.Instituci%3%b3n.Educativa.N%2%b0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Peinado, A. (2018). *El docente como promotor del juego libre en los sectores en las aulas de Educación Inicial* [Tesis de Bachiller, Pontificia Universidad

Católica del Perú]. Lima.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16150/PEINADO_QUIspe_ANDREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Piaget, J. (1954). The construction of reality in the child (M. Cook, Trans.).

<https://doi.org/10.1037/11168-000>

Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of research in science teaching*, 2(3), 176-186.

<https://psychscenehub.com/wp-content/uploads/2021/03/Piaget-CognitiveDevelopment-in-Children.pdf>

Pradilla, A. M. (2021). *Los rincones como estrategia lúdica en el aprendizaje del inglés con niños de transición* [Trabajo de licenciatura en Educación Preescolar. Universidad Santo Tomás, Bucaramanga]. Colombia.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/35568/2021angelicapradilla.pdf?sequence=1>

Rodríguez De la Hoz, L. E. (2021). *Rincones pedagógicos ambientes significativos para el aprendizaje en las niñas y niños de 4 a 5 años de la institución educativa Genesis en la ciudad de Barranquilla*. Barranquilla / Atlántico. Obtenido de

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/43934/Lerodriguezdel.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Rodríguez, L. E. (2021). *Rincones pedagógicos ambientes significativos para el aprendizaje en las niñas y niños de 4 a 5 años de la institución educativa Genesis en la ciudad de Barranquilla* [Proyecto de tesis de licenciatura en pedagogía infantil, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Barranquilla]. Colombia.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/43934/Lerodriguezdel.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Rodríguez, A., & Pérez, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (82), 1-26. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

- Saíz, R. (2002). *Educación Infantil, aspectos didácticos y organizativos*. Universidad de Extremadura.
- Salvador, S. (2015). *El trabajo por rincones en educación infantil* [Trabajo de grado para Maestro en Educación Infantil, Universitat Jaume]. España. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG_2014_SalvadorTorresS.pdf
- Sánchez, S. (2014). *Los rincones en la Educación Infantil y sus beneficios para los alumnos/as con N.E.A.E* [Trabajo de fin de grado de Maestras en Educación Infantil, Universidad de Salamanca]. España. https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/125232/2014_TFG_INFAN_TIL_S%E1nchez_Rodr%EDquez_Sonia.pdf;jsessionid=7A57D99CE48B7E2ED26808DF2CF9824F?sequence=1
- Sangacha, E. B. (2016). *Los rincones de aprendizaje y su incidencia en el desarrollo de la autonomía de los niños/as de inicial 1 del C.E.I "Mis Primeros Amiguitos" de la parroquia Mena Del Hierro del DMQ durante el año lectivo 2015-2016* [Proyecto para el título de licenciada en educación, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12371/1/T-UCE-00101426.pdf>
- Sarabia, M. (2009). Aprendemos en los rincones. *Revista digital, innovación y experiencias educativa*, 14, 1-9. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MINERVA_SARABIA_2.pdf
- Sifuentes, R. M. (2014). *Diseño de proyectos de investigación cualitativa*. Noveduc.
- Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. En M. Benavides (Ed.). *Educación y procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación* (pp. 193-244).

Grade.

https://www.grade.org.pe/upload/publicaciones/archivo/download/pubs/LIBROGRADE_EDUCACIONPPEQUIDAD.pdf

Silva, G. (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Gráfica Navarrete S.A.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>

Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la educación*, 4(7), 44-55.

<https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>

Torres, Y., Madrigal, M., Delgado, H., Shauri, J., Galarza, A., & Gallegos, G.

(2018). El desarrollo de las competencias comunicativas en educación parvularia a través del juego. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 9(3), 21-

30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6715220>

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-LegoFoundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF. (2022). El juego, el cuidado y los aprendizajes en la primera infancia.

Orientaciones a los equipos de conducción. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

<https://www.unicef.org/argentina/media/14491/file/Cuidado,%20juego%20y%20aprendizajes%20en%20la%20primera%20infancia.pdf>

Villalobos, M. E. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 5(2),

269282. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67916260005>

Yadira, C. H. (2019). Funcionalidad de la hora del juego libre en los sectores de aprendizaje en la educación inicial. Piura- Perú. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1467/C%c3%93RDOVA%20HUAM%c3%81N%20YADIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de categorización

TÍTULO: PERCEPCIÓN DE LAS DOCENTES DE UNA ESCUELA PEDAGÓGICA DE LIMA SOBRE EL JUEGO EN LOS SECTORES.

AUTORAS: Carrión Chinga, Brenda - Guzmán Ríos, Tifany - Osorio Sandoval, Tania

| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | FORMULACIÓN DE OBJETIVOS | CATEGORÍAS SUBCATEGORÍAS | UNIDAD TEMÁTICA | UNIDAD DE ANÁLISIS | DISEÑO / METODO DE INV. Y POBLACION | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS |
|--|--|--|--|--|---|--|
| <p>Problema General: ¿Cuál es la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego en los sectores en la educación infantil?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego constructivo en los sectores en la educación infantil?</p> <p>¿Cuál es la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego simbólico o de representación en los sectores en la educación infantil?</p> <p>¿Cuál es la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego con reglas en los sectores en la educación infantil?</p> | <p>Objetivo General: Comprender la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego en los sectores en la educación infantil.</p> <p>Objetivos específicos: Comprender la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego constructivo en los sectores en la educación infantil.</p> <p>Comprender la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego simbólico o de representación en los sectores en la educación infantil.</p> <p>Comprender la percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego con reglas en los sectores en la educación infantil.</p> | <p>Categoría: El juego en los sectores</p> <p>Subcategoría:</p> <p>-Juego constructivo.</p> <p>-Juego simbólico o de representación.</p> <p>-Juego con reglas.</p> | <p>Es una estrategia metodológica que utilizan los docentes para promover el aprendizaje de los niños. (Calvo, 2017; Campos et al., 2019; Salvador, 2015)</p> <hr/> <p>Este tipo de juego involucra el manejo de los espacios vinculados al juego, por ello, tiene una incidencia en el área lógico-matemático. (Silva, 2004).</p> <p>Se toman en cuenta una serie de recursos para crear la realidad, en este caso, se considera necesario el ambiente, la diversidad de materiales y el maestro como mediador, cuando el niño requiere de su apoyo (Leyva, 2011)</p> <p>Hace referencia que estos juegos son principalmente juegos que requieren el aprendizaje de estrategias, de índole social, puesto que, al tener reglas, está asociado a una cierta cultura, modos de vida, reglas de convivencias y sobre todo reglas de juego. (Edo, 2016)</p> | <p>Percepción de las docentes de una escuela pedagógica de Lima sobre el juego en los sectores en la educación infantil.</p> | <p>Diseño y Tipo</p> <p>Diseño: No experimental.</p> <p>Método: inductivo.</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Población: 10</p> | <p>Técnica: Entrevista semiestructurada</p> <p>Instrumento: Guía de entrevista</p> |

Anexo 2 : Matriz apriorística

| Subcategorías | Codificación a priori |
|-----------------------------------|---|
| Juego constructivo | Construcción de estructuras simples Construcción de estructuras complejas Combinación de elementos o piezas |
| simbólico o representación | Simula otros objetos Representa situaciones reales Juego Representa situaciones imaginarias de Representa una dramatización a partir del |
| Juego con reglas | juego Conoce las reglas de juego Acepta las reglas durante el proceso Comparte el juego con los demás |

Anexo 3: Matriz de instrumento

Percepción sobre el juego en los sectores (para docentes)

Edad:..... Sexo: Tiempo de servicio..... Tipo de Institución: Publica o Privada.

Instrucciones

La entrevista se realiza con la finalidad de obtener información sobre sus pensamientos, creencias, ideas respecto a las actividades de juego en los sectores, en el aula de niños de 3 a 5 años. Es necesario que sea lo más veras posible en todas sus respuestas.

Guía de entrevista/preguntas

- 1. Para el juego constructivo, ¿Qué tipo de materiales suelen usar?**
- 2. ¿Cuáles son los materiales de estructura simple que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?**
- 3. ¿Cuáles son los materiales de estructura compleja que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?**
- 4. ¿Qué beneficios puede darse en el desarrollo del niño al momento de combinar piezas y elementos en el momento del juego constructivo?**

-
- 5. En el juego simbólico o representativo ¿Por qué es importante que el niño o niña simule situaciones reales o imaginarias?, ¿Qué beneficios trae ello a su desarrollo?**
 - 6. ¿Considera importante que el niño o niña dramatice situaciones a partir del juego simbólico?, ¿Por qué?**
-

7. ¿Considera usted que durante el juego de reglas el niño o la niña aprenda que existen reglas para poder tener un clima armonioso?

8. ¿Cree usted que el niño acepte que estas reglas sean aplicadas durante el proceso de aprendizaje en la escuela?

9. ¿El crear reglas mientras juegan los niños, ayudará a que ellos puedan compartir sin necesidad de pelear?

ANEXO 4 : Entrevistas

ENTREVISTAS

Percepción de las docentes de una institución educativa municipal de Miraflores frente al juego en los sectores.

**Nombre: Catherine Edad:42 Sexo: Femenino Tipo de colegio: Privado ()
Público (x) Aula: años**

Instrucciones:

La entrevista se realiza con la finalidad de obtener información sobre sus pensamientos, creencias, ideas respecto a las actividades de juego en los sectores, en el aula de niños de 3 a 5 años. Es necesario que sea lo más veras posible en todas sus respuestas.

Preguntas:

1. Para el juego constructivo. ¿Qué tipo de materiales suelen usar?

Bueno para el juego constructivo solemos usar bloques de madera y plástico, también juegos de encaje, ya que son los que llama mayor la atención a mi grupo de aula.

2. ¿Cuáles son los materiales de estructura simple que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Considero que los bloques de madera y tubos, ya que son materiales que ayudan a que el niño pueda resolver problemas y brinda satisfacción cuando el niño y la niña descubre una forma, como imitación a una realidad imaginaria hecho con estos mismos.

3. ¿Cuáles son los materiales de estructura compleja que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Este, bueno según mi observación durante mucho tiempo, he podido evidenciar que lo que más se les complica a los niños de tres años usar son los Imanes, piezas finas y pinzas. Ya que son materiales los cuales requieren de cierta fuerza en los dedos de los niños y niñas, y como ellos recién empiezan a experimentar con estos materiales, se les hace más dificultoso.

4. ¿Qué beneficios puede darse en el desarrollo del niño al momento de combinar piezas y elementos en el momento del juego constructivo?

Bueno los beneficios que pueden obtener los niños son fortalecer la atención, concentración, trabajo en equipo, tolerancia, noción espacial representación gráfica. Ya que usualmente cuando están usando estos materiales lo hacen en compañía de sus compañeros.

5. En el juego simbólico o representativo ¿Por qué es importante que el niño o niña simule situaciones reales o imaginarias?, ¿Qué beneficios trae ello a su desarrollo?

Bueno, realmente el simple hecho de que el niño realce una simulación de la vida real ayuda a que el niño exprese distintas emociones. Los beneficios que brinda este tipo de juego es que el niño y niña represente sus vivencias e interiorice los aprendizajes de vida a través de su propia creatividad e imaginación.

6. ¿Considera importante que el niño o niña dramatice situaciones a partir del juego simbólico?, ¿Por qué?

Si, Ya que es trascendental para representar sus pensamientos, dificultades y organizarse para seguir aprendiendo. Recordemos que a través del juego simbólico el niño y niña ejercita su vocabulario con sus pares y esto ayuda a que pueda enriquecer su léxico.

7. ¿Considera usted que durante el juego de reglas el niño o la niña debe asimilar que existen reglas para poder tener un clima armonioso?

Por supuesto, las reglas son básicas para la convivencia y respeto a los demás, sin estas no pueden llegar a un acuerdo y se estarían peleando en todo momento.

8. ¿Cree usted que el niño debe aceptar que estas reglas deben ser aplicadas durante el proceso de aprendizaje en la escuela?

Ummmm, bueno realmente el niño acepta las reglas cuando el participa en su creación, es decir que estas reglas deben de ser trabajadas en conjunto durante la clase y ser ellos parte de la motivación de estas. De esa manera el niño aceptara de manera oportuna y aplicara las reglas con sus pares.

9. ¿El crear reglas en el juego de los niños, ayudará a que ellos puedan respetarse sin necesidad de crear conflictos?

A ver, el tener reglas y crearlas por ellos mismo, nos ayudará a que los niños y niñas evalúen sus acciones, vean mejoras en sus relaciones sociales con sus pares, así como también se den cuenta de las consecuencias de sus actos cuando no siguen las reglas del juego.

GUÍA DE ENTREVISTA

Percepción de las docentes de una institución educativa municipal de Miraflores frente al juego en los sectores.

Nombre: María Teresa Edad: 48 Sexo: Femenino Tipo de colegio: Privado () Público (x) Aula: 4 años

Instrucciones:

La entrevista se realiza con la finalidad de obtener información sobre sus pensamientos, creencias, ideas respecto a las actividades de juego en los sectores, en el aula de niños de 3 a 5 años. Es necesario que sea lo más veras posible en todas sus respuestas.

Preguntas:

1. Para el juego constructivo. ¿Qué tipo de materiales suelen usar?
Material concreto estructurado y no estructurado como bloques, ladrillos de madera, encajes, ensartados y otros más. Y los no estructurados como conos de cartón, tapitas, cuerdas, botellas de plástico entre otros materiales reciclados donde los niños puedan desarrollar su creatividad y realizar sus propios juegos utilizando sus propios criterios
2. ¿Cuáles son los materiales de estructura simple que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?
Materiales básicamente que se puedan reutilizar como cajas, ganchos de ropa, botellas de plástico, palitos de chupetes, dónde el niño construye libremente utilizando su creatividad.
3. ¿Cuáles son los materiales de estructura compleja que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?
Este los bloques apilables, juegos para ensartar, Legos o piezas de ajuste, ladrillos de madera, que les permiten crear diferentes estructuras.
4. ¿Qué beneficios puede darse en el desarrollo del niño al momento de combinar piezas y elementos en el momento del juego constructivo?
Desarrollan su creatividad, favorece el desarrollo de las capacidades matemáticas, descubren formas, tamaños, color, realizan clasificaciones y van descubriendo que al agrupar objetos les pueden dar forma a sus construcciones siguiendo sus propios objetivos e intereses.
5. En el juego simbólico o representativo ¿Por qué es importante que el niño o niña simule situaciones reales o imaginarias?, ¿Qué beneficios trae ello a su desarrollo?

Porque a través del juego simbólico los niños desarrollan su imaginación y creatividad y esto ayuda a tener más confianza, superar temores, exteriorizar conductas que observan en los demás.

6. ¿Considera importante que el niño o niña dramatice situaciones a partir del juego simbólico?, ¿Por qué?

Claro que es importante porque al dramatizar diversas situaciones reales o imaginaria les ayuda a tener una visión más clara de cómo es mundo más real y estimula sus habilidades sociales, afectivas, comunicativas y de afecto.

7. ¿Considera usted que durante el juego de reglas el niño o la niña debe asimilar que existen reglas para poder tener un clima armonioso?

Así es eso es básico para tener una adecuada vivencia escolar basada en el respeto y asumiendo los acuerdos y reglas del juego.

8. ¿Cree usted que el niño debe aceptar que estas reglas deben ser aplicadas durante el proceso de aprendizaje en la escuela?

Si las acepta como parte importante del juego. Ellos lo asumen y ponen en práctica respetando siempre su edad, necesidades e intereses.

9. ¿El crear reglas en el juego de los niños, ayudará a que ellos puedan respetarse sin necesidad de crear conflictos?

Este, siempre que observemos que durante el juego se presenta un ambiente de tensión podemos ir incluyendo reglas y retos como parte del juego sin hacer sentir que es una imposición. Así vamos poniendo ciertos límites que favorezcan al desarrollo del juego. De esa forma el niño de manera lúdica va respetando las reglas y consignas del juego propiciando un ambiente armonioso y divertido.

GUÍA DE ENTREVISTA

Percepción de las docentes de una institución educativa municipal de Miraflores frente al juego en los sectores.

Nombre: Elizabeth Pineda Edad: 56 Sexo: Femenino Tipo de colegio: Privado () Público (x) Aula: 5 años

Instrucciones:

La entrevista se realiza con la finalidad de obtener información sobre sus pensamientos, creencias, ideas respecto a las actividades de juego en los sectores, en el aula de niños de 3 a 5 años. Es necesario que sea lo más veras posible en todas sus respuestas.

Preguntas:

1. Para el juego constructivo. ¿Qué tipo de materiales suelen usar?

Solemos utilizar para ese sector los bloques de madera, las tapas, las cajas y otros materiales no estructurados que promueven la creatividad, de cierta forma fomenta la autonomía en los niños porque los ayuda a tomar una decisión en cuanto al uso del material.

2. ¿Cuáles son los materiales de estructura simple que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Materiales simples que utilizo en el aula y que a los niños le llama mucho su interés son los legos y los tubos de colores, ya que ellos de forma libre pueden armar y construir lo que ellos desean. Algunos apilan, construyen torres, espadas con el lego, entre otros productos que pueden crear.

3. ¿Cuáles son los materiales de estructura compleja que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Considero que los ganchos, los bloques de madera y los bloques magnéticos es un material que puede permitir al niño y niña construir diferentes formas, fomenta su razonamiento espacial, creatividad y otras habilidades sensoriales.

4. ¿Qué beneficios puede darse en el desarrollo del niño al momento de combinar piezas y elementos en el momento del juego constructivo?

Es importante que el niño cuente con estos espacios y juegos porque les permite desarrollar algunas habilidades como la tolerancia, paciencia, control de sus emociones, a trabajar en equipo y a poder compartir, mucho más allá de trabajar la creatividad también van trabajando otras áreas indispensables para su desarrollo integral.

5. En el juego simbólico o representativo ¿Por qué es importante que el niño o niña simule situaciones reales o imaginarias?, ¿Qué beneficios trae ello a su desarrollo?

Porque parte de su crecimiento es desarrollarse a través de la interacción con su ambiente, es decir representar situaciones de su entorno y a través del juego simbólico lo está desarrollando, se divierte y a la vez experimenta situaciones de

su interés. Así como también los ayuda a desarrollarse emocionalmente y a trabajar en equipo con sus pares.

6. ¿Considera importante que el niño o niña dramatice situaciones a partir del juego simbólico?, ¿Por qué?

Sí, claro que sí. Es necesario que durante su trayecto de vida pueda desarrollarse de distintas formas, una de ellas a través del juego simbólico donde podrá imaginar, crear, dialogar y resolver problemas.

7. ¿Considera usted que durante el juego de reglas el niño o la niña debe asimilar que existen reglas para poder tener un clima armonioso?

Es importante que dentro de sus rutinas diarias el niño o niña tenga reglas básicas que los ayudara a ser más organizado, a poder cumplir metas alcanzables y respetar el lugar en el que se encuentre cumpliendo las pautas que se les mencione. De esta forma podrá jugar de forma armoniosa y será más fácil su inserción en la sociedad, enseñando que no siempre se podrá hacer lo que él desea en el momento que quiera, sino que hay acuerdos que se deben respetar.

8. ¿Cree usted que el niño debe aceptar que estas reglas deben ser aplicadas durante el proceso de aprendizaje en la escuela?

Sí, claro que es importante para su desarrollo no solo en la escuela sino su relación con su entorno en el lugar que se encuentre.

9. ¿El crear reglas en el juego de los niños, ayudará a que ellos puedan respetarse sin necesidad de crear conflictos?

Sí, respetar a sus compañeros y saber esperar el turno es importante, para que los juegos se realicen con normalidad, evitando futuros conflictos por malos entendidos.

GUÍA DE ENTREVISTA

Percepción de las docentes de una institución educativa municipal de Miraflores frente al juego en los sectores.

Nombre: Denis Herencia Reyes Edad: 50 Sexo: Femenino Tipo de colegio: Privado () Público (x) Aula: 5 años - Azul

Instrucciones:

La entrevista se realiza con la finalidad de obtener información sobre sus pensamientos, creencias, ideas respecto a las actividades de juego en los sectores, en el aula de niños de 3 a 5 años. Es necesario que sea lo más veras posible en todas sus respuestas.

Preguntas:

1. Para el juego constructivo. ¿Qué tipo de materiales suelen usar?

En mi clase utilizo los bloques de madera, bloques de plástico, poliedros y cajas de cartón. Se van variando los materiales, pero en su mayoría son los mencionados que se encuentran presentes para su juego constructivo.

2. ¿Cuáles son los materiales de estructura simple que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Los bloques de plástico que se utiliza y son de estructura simple que a los niños les encanta porque es un material que también pueden encontrar en casita.

3. ¿Cuáles son los materiales de estructura compleja que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Los cuerpos geométricos llamados poliedros, son de estructura completa pues gracias a ese material pueden construir muchas formas geométricas.

4. ¿Qué beneficios puede darse en el desarrollo del niño al momento de combinar piezas y elementos en el momento del juego constructivo?

Alguno de los beneficios en el niño es que ayuda a desarrollar la creatividad en la construcción de sus propias edificaciones, fomenta el desarrollo del pensamiento lógico y conceptos matemáticos.

5. En el juego simbólico o representativo ¿Por qué es importante que el niño o niña simule situaciones reales o imaginarias?, ¿Qué beneficios trae ello a su desarrollo?

Gracias al juego simbólico el niño puede trabajar de forma colaborativa, desarrollando muchas habilidades comunicativas y de interacción con sus pares y entorno. El niño aprende mejor de otro niño. A través del juego simbólico ellos representan lo que observan en su vida cotidiana.

6. ¿Considera importante que el niño o niña dramatice situaciones a partir del juego simbólico?, ¿Por qué?

Sí es importante porque de alguna forma lo ayuda en lo personal, en su desenvolvimiento socio afectivo desarrollo de la autoestima, en la resolución de problemas de la vida cotidiana y generalmente en su aprendizaje cognitivo.

7. ¿Considera usted que durante el juego de reglas el niño o la niña debe asimilar que existen reglas para poder tener un clima armonioso?

Para todo tipo de juego es necesario que existan reglas y ellos desde pequeños deben asumirlas para poder participar de un juego donde se respeten

mutuamente y así evitar mayores desacuerdos durante el juego. Evitando la frustración y trabajando la tolerancia.

8. ¿Cree usted que el niño debe aceptar que estas reglas deben ser aplicadas durante el proceso de aprendizaje en la escuela?

Para realizar las actividades y que los niños y niñas logren la meta alcanzada deben respetar los acuerdos, las reglas de la clase. Ya que de lo contrario pensarían que en momento de clase podrían jugar o realizar otras actividades. Incluso es necesario que desde casa practiquen reglas básicas como no pararse cuando están comiendo o no hablar con la boca llena, etc.

9. ¿El crear reglas en el juego de los niños, ayudará a que ellos puedan respetarse sin necesidad de crear conflictos?

Claro que sí, un juego con reglas ayudará a evitar futuros conflictos, si hay reglas será más fácil que ellos puedan jugar de forma armoniosa, se puede convivir mejor con los demás. Es importante que nosotras como docentes anticipemos a los niños que se deben respetar las reglas de los juegos y recalcar que, si no habría reglas, seguramente aparecerían conflicto y no nos podríamos divertir.

GUÍA DE ENTREVISTA

Percepción de las docentes de una institución educativa municipal de Miraflores frente al juego en los sectores.

Nombre: Xuany Peñafiel Bernardo Edad: 32 Sexo: Femenino Tipo de colegio: Privado () Público (x) Aula: 4 años- Celeste

Instrucciones:

La entrevista se realiza con la finalidad de obtener información sobre sus pensamientos, creencias, ideas respecto a las actividades de juego en los sectores, en el aula de niños de 3 a 5 años. Es necesario que sea lo más veras posible en todas sus respuestas.

Preguntas:

1. Para el juego constructivo. ¿Qué tipo de materiales suelen usar?

Buenas tardes, si claro para empezar el juego constructivo está orientado a objetivos, en lo que respecta el uso de materiales, mmm se suelen usar bloques, también rompecabezas, cajas de todos los tamaños, material reciclado, etc.

Estos materiales ayudarán al desarrollo cognitivo de los pequeños, así mismo a fortalecer el lado emocional ya que al lograr con el objetivo tendrán un fortalecimiento de autoestima, de ver que, si pudieron lograrlo, así como también ayudará a fortalecer sus habilidades sociales, ya que aprenderán a compartir materiales o intercambiar materiales al momento del juego.

2. ¿Cuáles son los materiales de estructura simple que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Bueno los materiales de estructura simple que se consideran son las cajas, los tubos, los bloques lógicos porque ello promueve la creatividad, la imaginación de acuerdo a sus intereses, también algo importante es que le ayudara en la búsqueda de la solución de problemas y le brindara al niño sensación de logro.

Mmm, además, estos materiales no solo servirán para el juego, sino que podrán manipularlos de acuerdo a sus intereses y se pueden adaptar a cada etapa de

la vida del niño o la niña a su vez ayudará a desarrollar sus capacidades cognitivas.

3. ¿Cuáles son los materiales de estructura compleja que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Si claro, los materiales de estructura compleja más comunes son los bloques de madera, las piezas finas y los legos, estos son más complejos ya que requieren de mayor concentración y atención, además ayuda en el desarrollo de la coordinación óculo manual también les permite a los chicos el avance de su desarrollo en su motricidad fina porque al manipular los materiales tendrán mayor control.

4. ¿Qué beneficios puede darse en el desarrollo del niño al momento de combinar piezas y elementos en el momento del juego constructivo?

Durante mi tiempo de servicio eh podido ver como los niños y niñas se benefician en su desarrollo cognitivo también se benefician en su desarrollo psicomotor y social. Los estudiantes pueden comenzar desde una edad muy temprana a fomentar sus habilidades motoras, cognitivas, sensoriales, sociales ya que, al poder trabajar en equipo, buscan el compañerismo para apoyarse entre ellos, y la parte emocional es fortalecida.

5. En el juego simbólico o representativo ¿Por qué es importante que el niño o niña simule situaciones reales o imaginarias?, ¿Qué beneficios trae ello a su desarrollo?

Bueno los niños con el juego simbólico obtienen una visión más clara de lo que es el mundo estimulando sus habilidades sociales, su empatía y el uso de lenguaje ya que compartirá con sus compañeros y compañeras y podrá expresar a su vez sus emociones.

6. ¿Considera importante que el niño o niña dramatice situaciones a partir del juego simbólico?, ¿Por qué?

Por supuesto que si ya que brinda a los alumnos la posibilidad de encontrar espacios, escenarios, objetos y situaciones para representar experiencias vividas y enriquecerlas. También esta manera de jugar favorece los vínculos, estimula la resolución cooperativa de conflictos y permite asumir diferentes roles en los niños y niñas.

7. ¿Considera usted que durante el juego de reglas el niño o la niña debe asimilar que existen reglas para poder tener un clima armonioso?

Si claro, debido a que las reglas ayudan a que los niños y niñas puedan tener una buena interrelación, aprendan el significado y la importancia de los valores para que de esta manera puedan obtener una comunicación asertiva entre ellos.

8. ¿Cree usted que el niño debe aceptar que estas reglas deben ser aplicadas durante el proceso de aprendizaje en la escuela?

Pienso que sí y eso se busca en base a las necesidades que se presentan en el aula y obviamente estas deben ser trabajadas por ellos mismos en aula para que de esta manera ellos puedan aceptarlas y posteriormente puedan aplicarlas por propia iniciativa.

9. ¿El crear reglas en el juego de los niños, ayudará a que ellos puedan respetarse sin necesidad de crear conflictos?

Si claro debido a que, si obtienen reglas y estas son propuestas por ellos mismos, tendrán una mayor reflexión cuando se vean ellos mismos los avances que tuvieron, y puedan diferenciar cuando se cumple las normas y lo que sucede cuando no se logra cumplirlas.

GUÍA DE ENTREVISTA

Percepción de las docentes de una institución educativa municipal de Miraflores frente al juego en los sectores.

Nombre: Lilibet Dominguez Ballarta **Edad:** 36 años **Sexo:** Femenino **Tipo de colegio:** Privado () Público (x) **Aula:** 3 años – Azul

Instrucciones:

La entrevista se realiza con la finalidad de obtener información sobre sus pensamientos, creencias, ideas respecto a las actividades de juego en los sectores, en el aula de niños de 3 a 5 años. Es necesario que sea lo más veras posible en todas sus respuestas.

Preguntas:

1. Para el juego constructivo. ¿Qué tipo de materiales suelen usar?

Hola que tal, buena tarde si para el juego constructivo los materiales que suelo usar son los bloques de madera, bloques de plástico, apilables, engranajes, plastilina, masas, octógonos, poliedros y figuras tridimensionales de madera. Debido a que estos permitirán al niño a que pueda desarrollar su nivel cognitivo.

2. ¿Cuáles son los materiales de estructura simple que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Si los materiales de estructura simple que se considera son los bloques de madera lisos y apilables de diversas formas estos ayudaran a que los pequeños puedan tener precisión en su coordinación óculo manual, a su vez les fortalecerá su motricidad fina

3. ¿Cuáles son los materiales de estructura compleja que considera que pueden ser utilizados para el juego constructivo?

Si claro los materiales de estructura compleja que considero que se pueden utilizar para el juego constructivo son las cerámicas en, bloques lógicos enhebrado, cuerdas, cartones y playgo son materiales que ayudaran mucho al desarrollo cognitivo del niño en la parte de su razonamiento y el uso de su lógica.

4. ¿Qué beneficios puede darse en el desarrollo del niño al momento de combinar piezas y elementos en el momento del juego constructivo?

Los beneficios son incalculables; ya que los niños con solo experimentar y jugar con diversos materiales ya están aprendiendo. Desarrollan su pensamiento

lógico, promueven el desarrollo de la inteligencia espacial y visual, así como su flexibilidad, planificación y trabajo en equipo.

5. En el juego simbólico o representativo ¿Por qué es importante que el niño o niña simule situaciones reales o imaginarias?, ¿Qué beneficios trae ello a su desarrollo?

Pues si en el juego simbólico o representativo, si bien es cierto es muy importante ya que mediante el juego simbólico los niños practican e imitan conductas aprendidas a través de la observación de su entorno; además promueven el desarrollo de su imaginación, creatividad y obviamente que del lenguaje también.

6. ¿Considera importante que el niño o niña dramatice situaciones a partir del juego simbólico?, ¿Por qué?

Por supuesto que sí; debido a que es una necesidad vital que al niño y a la niña les permite volver a vivir e interpretar lo ya vivido o lo que según su imaginación quiera representar. Realmente ello es muy enriquecedor en la educación a la primera infancia ya que se plasmará aprendizajes significativos y vivenciales.

7. ¿Considera usted que durante el juego de reglas el niño o la niña debe asimilar que existen reglas para poder tener un clima armonioso?

Mmm claro que sí; de hecho, en toda interacción que realicen los pequeños y aún más en el juego deben de existir reglas claras para que los niños puedan jugar en un clima de respeto y tolerancia y así podrán obtener una buena convivencia escolar.

8. ¿Cree usted que el niño debe aceptar que estas reglas deben ser aplicadas durante el proceso de aprendizaje en la escuela?

Así es ya que los niños se adaptan a diversas situaciones; mediante el juego y continuidad los niños pueden crear y ejecutar sus propias reglas en el aula esto les va a permitir tener en la parte emocional un soporte porque van a experimentar el placer de cumplir las normas además van a darse cuenta lo que sucede cuando no se cumplen, y lo mejor es que ellos por propia iniciativa podrán corregirse y a la misma vez aplaudir sus logros al cumplirlos.

9. ¿El crear reglas en el juego de los niños, ayudará a que ellos puedan respetarse sin necesidad de crear conflictos?

La verdad que todo depende de la edad del niño; a los más pequeños aún les cuesta compartir ya que es propio de la edad, ósea es una de las características de su etapa; pero mediante el uso cotidiano de las reglas se puede lograr que los niños ejecuten las reglas de compartir y verán lo bien que se siente cuando se comparte entre ellos.

ANEXO 4: Consentimientos

Anexo 5: Consentimiento informado para participar en la investigación

Centro de estudios : EESPP "EMILIA BARCIA BONIFFATTI"

Nombre del investigador :

- CARRION CHINGA, Brenda Julissa
- GUZMÁN RIOS, Tifany Rosa
- OSORIO SANDOVAL, Tania Isabel

Propósito del Estudio:

Le invitamos a participar a un estudio de investigación cualitativo denominado: **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores"**. Este estudio tiene como finalidad describir la percepción de las docentes de la escuela de educación superior pedagógica pública "Emilia Barcia Boniffatti" sobre el juego en los sectores en la educación infantil. Las investigadoras son egresadas del programa de bachillerato 2022 – 2023.

Procedimientos:

Si usted acepta participar de la investigación, participará de entrevistas a profundidad realizadas a través del meet y llamadas por WhatsApp, correo electrónico, Messenger; la cual tiene una duración aproximada de 45 minutos. La información recogida será grabada, transcrita y utilizada solo con fines de estudio.

Se realizará la devolución de los resultados mediante resumen por correo.

Riesgos:


No se prevén riesgos por participar en el estudio.

Derechos del informante:

La participación es voluntaria, si no desea participar nos comunica antes de iniciar la investigación. Por otro lado, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o cree que ha sido maltratado puede comunicarse al número 977868840 y/o al E-mail tifguz@gmail.com (Tifany Guzmán)

Consentimiento:

Yo, DENIS HERENCIA REYES acepto participar como entrevistada/o en la investigación cualitativa **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores."**

 DENIS HERENCIA REYES 18/09/2023
Nombre y apellido del (de la) participante Firma Fecha

Anexo 5: Consentimiento informado para participar en la investigación

Centro de estudios : EESPP "EMILIA BARCIA BONIFFATTI"

Nombre del investigador :

- CARRION CHINGA, Brenda Julissa
- GUZMÁN RIOS, Tifany Rosa
- OSORIO SANDOVAL, Tania Isabel

Propósito del Estudio:

Le invitamos a participar a un estudio de investigación cualitativo denominado: **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores"**. Este estudio tiene como finalidad describir la percepción de las docentes de la escuela de educación superior pedagógica pública "Emilia Barcia Boniffatti" sobre el juego en los sectores en la educación infantil. Las investigadoras son egresadas del programa de bachillerato 2022 – 2023.

Procedimientos:

Si usted acepta participar de la investigación, participará de entrevistas a profundidad realizadas a través del meet y llamadas por WhatsApp, correo electrónico, Messenger; la cual tiene una duración aproximada de 45 minutos. La información recogida será grabada, transcrita y utilizada solo con fines de estudio.

Se realizará la devolución de los resultados mediante resumen por correo.

Riesgos:

No se prevén riesgos por participar en el estudio.

Derechos del informante:

La participación es voluntaria, si no desea participar nos comunica antes de iniciar la investigación. Por otro lado, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o cree que ha sido maltratado puede comunicarse al número 977868840 y/o al E-mail tifguz@gmail.com (Tifany Guzmán)

Consentimiento:

Yo, Lilibet Domínguez Ballanta acepto participar como entrevistada/o en la investigación cualitativa **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores."**

| | | |
|--|---|-------------------|
| <u>Lilibet Domínguez Ballanta</u> | <u></u> | <u>20/09/2023</u> |
| Nombre y apellido del (de la) participante | Firma | Fecha |

Anexo 5: Consentimiento informado para participar en la investigación

Centro de estudios : EESPP "EMILIA BARCIA BONIFFATTI"

Nombre del investigador :

- CARRION CHINGA, Brenda Julissa
- GUZMÁN RIOS, Tifany Rosa
- OSORIO SANDOVAL, Tania Isabel

Propósito del Estudio:

Le invitamos a participar a un estudio de investigación cualitativo denominado: **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores"**. Este estudio tiene como finalidad describir la percepción de las docentes de la escuela de educación superior pedagógica pública "Emilia Barcia Boniffatti" sobre el juego en los sectores en la educación infantil. Las investigadoras son egresadas del programa de bachillerato 2022 – 2023.

Procedimientos:

Si usted acepta participar de la investigación, participará de entrevistas a profundidad realizadas a través del meet y llamadas por WhatsApp, correo electrónico, Messenger; la cual tiene una duración aproximada de 45 minutos. La información recogida será grabada, transcrita y utilizada solo con fines de estudio.

Se realizará la devolución de los resultados mediante resumen por correo.

Riesgos:

No se prevén riesgos por participar en el estudio.

Derechos del informante:

La participación es voluntaria, si no desea participar nos comunica antes de iniciar la investigación. Por otro lado, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o cree que ha sido maltratado puede comunicarse al número 977868840 y/o al E-mail tifguz@gmail.com (Tifany Guzmán)

Consentimiento:

Yo, Maria Teresa Berrospi Vite acepto participar como entrevistada/o en la investigación cualitativa **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores."**

Maria Teresa Berrospi Vite

Nombre y apellido del (de la) participante

[Firma]

Firma

19/09/2023

Fecha

Anexo 5: Consentimiento informado para participar en la investigación

Centro de estudios : EESPP "EMILIA BARCIA BONIFFATTI"

Nombre del investigador :

- CARRION CHINGA, Brenda Julissa
- GUZMÁN RIOS, Tifany Rosa
- OSORIO SANDOVAL, Tania Isabel

Propósito del Estudio:

Le invitamos a participar a un estudio de investigación cualitativo denominado: **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores"**. Este estudio tiene como finalidad describir la percepción de las docentes de la escuela de educación superior pedagógica pública "Emilia Barcia Boniffatti" sobre el juego en los sectores en la educación infantil. Las investigadoras son egresadas del programa de bachillerato 2022 – 2023.

Procedimientos:

Si usted acepta participar de la investigación, participará de entrevistas a profundidad realizadas a través del meet y llamadas por WhatsApp, correo electrónico, Messenger; la cual tiene una duración aproximada de 45 minutos. La información recogida será grabada, transcrita y utilizada solo con fines de estudio.

Se realizará la devolución de los resultados mediante resumen por correo.

Riesgos:

No se prevén riesgos por participar en el estudio.

Derechos del informante:


La participación es voluntaria, si no desea participar nos comunica antes de iniciar la investigación. Por otro lado, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o cree que ha sido maltratado puede comunicarse al número 977868840 y/o al E-mail tifguz@gmail.com (Tifany Guzmán)

Consentimiento:

Yo, CATHERINE VANESSA CALDERÓN ORTIZ acepto participar como entrevistada/o en la investigación cualitativa **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores."**

CATHERINE V. CALDERÓN ORTIZ

Nombre y apellido del (de la) participante



Firma

21/09/2023

Fecha

Anexo 5: Consentimiento informado para participar en la investigación

Centro de estudios : EESPP "EMILIA BARCIA BONIFFATTI"

Nombre del investigador :

- CARRION CHINGA, Brenda Julissa
- GUZMÁN RIOS, Tifany Rosa
- OSORIO SANDOVAL, Tania Isabel

Propósito del Estudio:

Le invitamos a participar a un estudio de investigación cualitativo denominado: **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores"**. Este estudio tiene como finalidad describir la percepción de las docentes de la escuela de educación superior pedagógica pública "Emilia Barcia Boniffatti" sobre el juego en los sectores en la educación infantil. Las investigadoras son egresadas del programa de bachillerato 2022 – 2023.

Procedimientos:

Si usted acepta participar de la investigación, participará de entrevistas a profundidad realizadas a través del meet y llamadas por WhatsApp, correo electrónico, Messenger; la cual tiene una duración aproximada de 45 minutos. La información recogida será grabada, transcrita y utilizada solo con fines de estudio.

Se realizará la devolución de los resultados mediante resumen por correo.

Riesgos:

No se prevén riesgos por participar en el estudio.

Derechos del informante:

La participación es voluntaria, si no desea participar nos comunica antes de iniciar la investigación. Por otro lado, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o cree que ha sido maltratado puede comunicarse al número 977868840 y/o al E-mail tifguz@gmail.com (Tifany Guzmán)

Consentimiento:

Yo, Xuany Penapiel Bernardo acepto participar como entrevistada/o en la investigación cualitativa **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores."**

Xuany Penapiel

[Firma]

Nombre y apellido del (de la) participante

Firma

Fecha

Anexo 5: Consentimiento informado para participar en la investigación

Centro de estudios : EESPP "EMILIA BARCIA BONIFFATTI"

Nombre del investigador :

- CARRION CHINGA, Brenda Julissa
- GUZMÁN RIOS, Tifany Rosa
- OSORIO SANDOVAL, Tania Isabel

Propósito del Estudio:

Le invitamos a participar a un estudio de investigación cualitativo denominado: **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores"**. Este estudio tiene como finalidad describir la percepción de las docentes de la escuela de educación superior pedagógica pública "Emilia Barcia Boniffatti" sobre el juego en los sectores en la educación infantil. Las investigadoras son egresadas del programa de bachillerato 2022 – 2023.

Procedimientos:

Si usted acepta participar de la investigación, participará de entrevistas a profundidad realizadas a través del meet y llamadas por WhatsApp, correo electrónico, Messenger; la cual tiene una duración aproximada de 45 minutos. La información recogida será grabada, transcrita y utilizada solo con fines de estudio.

Se realizará la devolución de los resultados mediante resumen por correo.

Riesgos:

No se prevén riesgos por participar en el estudio.

Derechos del informante:

La participación es voluntaria, si no desea participar nos comunica antes de iniciar la investigación. Por otro lado, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio o cree que ha sido maltratado puede comunicarse al número 977868840 y/o al E-mail tifguz@gmail.com (Tifany Guzmán)

Consentimiento:

Yo, Elizabeth Pineda Laya acepto participar como entrevistada/o en la investigación cualitativa **"Percepciones de las docentes de una Institución educativa Municipal de Miraflores frente al juego en los sectores."**

Elizabeth Pineda Laya

Nombre y apellido del (de la) participante

[Firma]

Firma

Fecha

Tesis inicial

ORIGINALITY REPORT

| | | | |
|------------------|------------------|--------------|----------------|
| 12% | 11% | 2% | 5% |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

PRIMARY SOURCES

| | | |
|----------|---|---------------|
| 1 | hdl.handle.net Internet Source | 1% |
| 2 | repository.unad.edu.co Internet Source | 1% |
| 3 | repositorio.uap.edu.pe Internet Source | 1% |
| 4 | repositorio.uladech.edu.pe Internet Source | 1% |
| 5 | repositorio.unsa.edu.pe Internet Source | 1% |
| 6 | Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Student Paper | 1% |
| 7 | repositorio.ucv.edu.pe Internet Source | 1% |
| 8 | www.slideshare.net Internet Source | 1% |
| 9 | repositorio.upch.edu.pe Internet Source | <1% |