



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

**LA INCORPORACIÓN DEL JUEGO EN LOS
TALLERES DE APRENDIZAJE POR PARTE
DE DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL EN
INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS,
LIMA 2020**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL

KAREN ATAQ MALLQUI

ASESORA
MG. MARÍA DEL ROSARIO RIVAS PLATA ALVAREZ

LIMA – PERÚ

2021

ASESORA

MG. MARIA DEL ROSARIO RIVAS PLATA ALVAREZ

Departamento Académico de Educación

ORCID [0000-0003-2797-3892](https://orcid.org/0000-0003-2797-3892)

JURADO DE TESIS

MG. GLADYS GAMARRA BOZANO
PRESIDENTA

DRA. GLORIA ERNESTINA DE LOS RÍOS ORELLANA
SECRETARIA

MG. TANIA DEL CARMEN GALINDO GONZALES
VOCAL

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación dedico, en primer lugar, a Dios, por ser mi razón y motivo de todo mi existir y dador de toda fuerza para ser su fiel servidora y cumplir mis pequeñas metas anheladas.

Segundo, lo dedico a mi familia, quienes son mis padres, hermanos y abuelos, por todo su sacrificio y apoyo incondicional en la vida.

En tercer lugar, dedico a mi mejor amiga que siempre está apoyándome y es admirable.

Finalmente, quiero dedicar a mis compañeros de la Universidad, quienes me han acompañado y han estado siempre con la disposición amable de aconsejarme y orientarme cuando lo requería.

Agradecimiento

Mi gratitud a la Universidad Peruana Cayetano Heredia, a la Facultad de Educación, a todo el personal profesional que la conforman, a las docentes en especial: Quiroz Noriega, Gloria Elizabeth, Gamarra Bozano Gladys, Bardales Mendoza Olga, Flórez Rodríguez Néstor y García Sandoval Claudia; por haber sido parte de este proceso de estudio y haberme brindado su mejor apoyo.

Asimismo, mi total agradecimiento a mi asesora de tesis, Rivas Plata Álvarez María del Rosario, por su acompañamiento, guía y ánimos en el proceso hasta culminar el trabajo investigativo.

Además, agradezco en especial a algunos compañeros que jugaron un rol muy importante en la culminación de este trabajo, por darme su apoyo moral, explicaciones y recomendaciones durante el proceso. Ellos son Milagritos Inga Ramos, Wilma Loa Quispe, Yudith Coronel Mamani y Juan Nolazco Galloso.

Índice

| | |
|---|-----|
| Introducción..... | 1 |
| CAPITULO I. Planteamiento de la investigación | 4 |
| 1.1 Planteamiento del problema..... | 4 |
| 1.2 Objetivos de la investigación | 7 |
| 1.3 Justificación de la investigación | 7 |
| CAPITULO II. Marco teórico | 9 |
| 2.1. Antecedentes de la investigación | 9 |
| 2.2 Bases teóricas..... | 14 |
| CAPITULO III. Metodología | 63 |
| 3.1 Tipo y nivel de investigación..... | 63 |
| 3.2 Diseño de la investigación | 63 |
| 3.3 Población y muestra..... | 63 |
| 3.4 Operacionalización de variables | 64 |
| 3.5 Técnicas e instrumentos..... | 65 |
| 3.6 Plan de análisis..... | 69 |
| 3.7 Consideraciones éticas | 70 |
| CAPITULO IV: Resultados | 72 |
| 4.1 Resultados: tablas e interpretaciones | 72 |
| CAPITULO V: Discusión | 85 |
| CAPITULO VI: Conclusiones | 94 |
| CAPITULO VII: Recomendaciones..... | 95 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 96 |
| ANEXOS | 103 |

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue determinar las consideraciones que tienen las docentes de Educación Inicial sobre el juego para incorporarlas en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de instituciones educativas públicas de Lima. Para ello, el estudio fue de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo simple, de diseño no experimental y de corte transversal. La muestra del estudio fue de 40 docentes de nivel Inicial que laboran en instituciones públicas de la ciudad de Lima. Se aplicó un Cuestionario elaborado y validado, adaptado al de Castellar, González y Santana (2015). Para el análisis de los datos se empleó la estadística descriptiva.

Se obtuvo en los resultados que las docentes de Educación Inicial de instituciones públicas de Lima, refieren varias consideraciones claves sobre el juego para incorporar en los talleres con los niños y niñas. El mayor porcentaje de ellas manifiestan que las características principales del juego son la motivación, participación y diversión. El tipo de juego simbólico y juego cooperativo son los que incorporan con mayor frecuencia. Los beneficios que más refieren del juego para incorporar en los talleres es porque consideran que es una estrategia motivadora, participativa e integradora para los niños y niñas.

Palabras clave: juego infantil, docentes, Educación Inicial, talleres.

Abstract

The objective of this research was to determine the considerations that Early Childhood Education teachers have about the game incorporate in the learning workshops of the boys and girls of public Educational Institutions of Lima. For this, the research was quantitative, simple descriptive level, non-experimental design and across-sectional. The sample of the study was 40 teacher of Initial level that work in Public Institutions of the city of Lima. A Questionnaire instrument adapted to that of Castellar, González y Santana (2015) and validated through expert judges and binomial test was applied. Descriptive statistics were used for data analysis. In the results, in a general and considerable way, it was obtained that the teachers of Initial Education of public institutions of Lima have several and important considerations about the game to incorporate in the workshops, of which they include and are described based on the three objectives specific in research on the characteristics, types and benefits of the game, and among other aspects that make up and complement them.

Keywords: children's game, teachers, Early Childhood Education, workshop

Introducción

Actualmente, el juego es una estrategia imprescindible en la didáctica docente de Educación Inicial para el logro de propósitos en los aprendizajes de los niños y niñas. Desde marcos teóricos y normativos (a nivel nacional) se contempla al juego de manera crucial, natural y con mucho valor en el proceso del desarrollo integral de los niños y niñas, especialmente, en la etapa infantil (0-6 años). De acuerdo a Anderson-MacNamee y Bailey (2017), el juego es esencial durante el desarrollo del niño infante, ya que les ayuda a aprender habilidades para la vida. Jugar es como una ocupación de los niños y necesario para su salud. Además, jugar tiene muchos beneficios. Los niños jugando aprenden a pensar, a socializar, a resolver problemas, a madurar, y lo más importante, se divierten.

Cuando los niños juegan disfrutan lo que hacen y conviven con sus pares de manera espontánea. Eso es propio de ellos, por lo que no hay forma de prohibirles, al contrario, las docentes deben posibilitar más espacios y oportunidades de actividades de juego. Añadiendo y recordando a lo mencionado, jugar es un derecho del niño y aprender jugando, un principio en la Educación Inicial.

Desde esa base, la presente investigación surge desde las motivaciones y reflexiones pensadas en los niños, donde sus intereses y necesidades sean considerados y respetados para planificar e incorporar estrategias de acorde a sus características y para su óptimo desarrollo y aprendizaje integral, como es con la estrategia del juego.

Por ello, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), en uno de los tantos documentos normativos de Educación Inicial, en el Currículo Nacional, propone al juego como una actividad lúdica que siempre está presente en el día a día del niño preescolar, en la que ellos son partícipes activos. En definitiva, tiene muchos atributos o aspectos a considerar, como sus características y beneficios que hacen que su papel en la Educación Infantil sea fundamental para que las docentes incorporen en sus actividades cotidianas con los niños y niñas del aula.

Por consiguiente, se pretende dar a conocer qué consideraciones tienen las docentes de Educación Inicial sobre el juego para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas, siendo el taller una de las actividades de aprendizaje en la Educación Inicial.

Para ello, esta investigación se organizó en ocho capítulos, los cuales se detallan a continuación:

En el capítulo I se aborda el planteamiento de la investigación, los objetivos que se van a estudiar (objetivo general y objetivos específicos) y la justificación del trabajo. En el capítulo II se contempla el marco teórico conceptual que abarca los antecedentes de investigaciones realizadas por diferentes autores, las bases teóricas desde conceptos de las variables que permiten dar a conocer la importancia y fundamento teórico de la presente investigación.

En el capítulo III se desarrolla la metodología de la investigación, en el que se expone el tipo y diseño de la investigación, la población y la muestra, así como la definición de la variable, la técnica e instrumento de recojo de datos, el análisis de los mismos y las consideraciones éticas.

En el capítulo IV se presentan los resultados obtenidos a través de la técnica aplicada y el análisis desde interpretaciones de los datos. En el capítulo V, se realiza la discusión a partir de los resultados del capítulo anterior.

En el capítulo VI se dan las conclusiones a partir de los resultados obtenidos y en base a los objetivos de la investigación. Finalmente, en el capítulo VII se comparten las recomendaciones.

CAPITULO I. Planteamiento de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

Hoy en día, el tema del juego en el preescolar como una estrategia de enseñanza y aprendizaje infaltable del niño, continúa siendo de mayor relevancia. Al ser una actividad propia e imprescindible en la vida del niño, es reconocido y considerado en el campo educativo por sus propias implicancias en las diferentes dimensiones del infante. De acuerdo a Solís (2019) es la herramienta fundamental para el aprendizaje y la vida, ya que proporciona muchos beneficios en las distintas áreas del desarrollo infantil, por lo que se debe incluir en las diferentes programaciones educativas especialmente durante la etapa de Educación Inicial.

En el campo práctico, las docentes no son ajenas al uso de esta estrategia en el aula para promover el desarrollo de diversas habilidades en los niños y niñas de Inicial. Esto, principalmente porque como señalan muchos autores: “El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea” (Venegas, García y Venegas, 2018, p.15). Aprender jugando es propio de los niños de preescolar, más aún porque a través del juego expresan su mundo interior y construyen sus conocimientos de forma natural.

A raíz de las prácticas pre profesionales en instituciones educativas de Educación Inicial se ha podido observar que muchas docentes hacen uso de esta estrategia en las

diferentes actividades y momentos de la jornada escolar para lograr los propósitos de aprendizaje. Las unidades didácticas como proyectos, sesiones y talleres de aprendizaje de los niños y niñas son las formas a través de las cuales las docentes planifican y desarrollan actividades de enseñanza y aprendizaje en la Educación Inicial para posibilitar el logro de capacidades y competencias de todas las áreas (Ministerio de Educación, 2016).

Siendo el taller el contexto o actividad de aprendizaje en el que se delimita e interesa estudiar la incorporación del juego en esta investigación, se concibe a los talleres, según Vecchi (2013) como una técnica y ambiente en el que el niño tendrá la posibilidad de gozar su libertad de crear y desplegar su independencia de expresión, que también trae consigo diversos aprendizajes dentro de la Educación Inicial.

En el campo práctico, durante los talleres de aprendizaje, se ha observado que las docentes hacen mucho uso del juego, desarrollan las actividades a través del juego libre en los primeros momentos del taller. Por ejemplo, se ha observado que, en el taller de expresión corporal, la docente motivaba a los niños a mover sus cuerpos y explorar los materiales jugando libremente en un tiempo determinado. En otro grupo, jugaban alegremente a saltar con los materiales de psicomotricidad como toboganes, pelotas, con las mantas y otros. También, en el taller de dramatización, en el desarrollo la docente permitía que los niños realicen sus juegos de roles de manera libre en el que, en grupo, ellos solos se organizaban poniéndose de acuerdo en qué personaje representaría cada uno, y lo compartían al final del taller a todos.

Por otro lado, se observó también que algunas docentes, aún ponen en práctica actividades de taller de manera pasiva, rígida y con ausencia de participación y motivación, alineándose más al uso de libros o fichas de trabajo, dibujos de papeles a pintar todo el tiempo del taller. En talleres de dramatización, algunas docentes lo dirigen en todo momento. Eran ellas quienes decían qué deben decir y hacer los niños y niñas.

En ese sentido, surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué consideraciones refieren las docentes al juego para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial?

Pregunta general

¿Qué consideraciones tienen las docentes de Educación Inicial sobre el juego al momento de incorporarlo en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas Públicas de Lima?

Preguntas específicas

- ¿Qué características principales del juego consideran las docentes de Educación Inicial al incorporarlo en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas públicas de Lima?
- ¿Qué tipos de juegos consideran las docentes de Educación Inicial al incorporarlo en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas públicas de Lima?

- ¿Qué beneficios del juego consideran las docentes de Educación Inicial al incorporarlo en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas públicas de Lima?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo general:

Determinar las consideraciones que tienen las docentes de Educación Inicial, sobre el juego para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas Públicas de Lima.

1.2.2 Objetivos específicos

- Describir las características principales del juego que consideran las docentes de Educación Inicial para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas.
- Describir los diferentes tipos de juegos que consideran las docentes de Educación Inicial para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas
- Describir los beneficios del juego que consideran las docentes de Educación Inicial para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas.

1.3 Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación tiene la finalidad de describir las consideraciones que tienen las docentes de Educación Inicial sobre el juego al incorporarlo en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de pre escolar. A partir de las

informaciones recogidas se identificará las características, tipos y beneficios del juego que refieren las docentes para incorporar en los talleres, con lo que se tendrá datos estadísticos que llevan a analizar y tener conclusiones. Por consiguiente, la importancia radica en desvelar las referencias teóricas que las docentes tienen acerca del juego para decidir incorporar en las actividades de talleres de aprendizaje con los niños y niñas.

En efecto, lo que se desea es crear una reflexión en los educadores de esta etapa inicial y crucial de los niños y niñas para tomar en cuenta posteriormente qué conceptos teóricos acerca del juego deberían replantearse y capacitarse en sus formaciones continuas e incorporar en su accionar pedagógico. Sobre todo, de posibilitar espacios y oportunidades para que los niños se expresen de forma divertida, participativa e integral como es a través del juego, contribuyendo de esa manera en su construcción de conocimientos y potenciación de habilidades.

CAPITULO II. Marco teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

A continuación, se presenta los antecedentes nacionales e internacionales que dan sustento y validez a la investigación.

Antecedentes nacionales

Meza (2019) en su investigación: *El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 04 y 05 años I.E.I. N°170 “Divino Niño Jesús” distrito Belén - Maynas, Perú*, tuvo el objetivo de desarrollar un conjunto de actividades utilizando el juego para que se permita desarrollar las capacidades y habilidades de los niños y niñas. La metodología de la investigación fue de tipo aplicada. Estuvo conformado por una población de 24 niños pertenecientes a las dos aulas en el que aplicó un Cuestionario y una Escala de actitudes. De los resultados concluye que su trabajo pretende establecer de manera formal los recursos del juego y la lúdica dentro del proceso diario en las clases, con el fin de que los niños de 4 y 5 años logren las competencias establecidas para el ciclo utilizando el juego como recurso didáctico. Asimismo, finaliza sus conclusiones manifestando que el juego es el elemento principal en esta etapa de la Educación Básica Regular en el Perú, por lo que esta propuesta es la más apropiada.

Sin duda, este trabajo investigativo aporta a nuestro estudio reafirmando y demostrando la incorporación del juego como una estrategia clave en el uso diario dentro de las actividades de aprendizajes para los niños y niñas de Inicial.

Por su parte, Morales (2018) en su investigación: *El juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017*, con el objetivo de determinar la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años, realizó una investigación de tipo básico, nivel descriptivo y no experimental. Los instrumentos que empleo fue una Ficha de Observación y Cuestionario. La población muestra de la investigación estuvo conformada por 56 niños de 5 años. Los resultados demostraron que existe una relación entre los juegos y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años, representando una moderada asociación. Los diferentes tipos de juegos verbales, sensoriales e intelectuales, contribuyen en el aprendizaje de los niños y niñas en dicha área y que cualquier juego que implique comunicación favorece el desarrollo de la expresión oral, pero las docentes no lo ponen en práctica porque carecen de mayor conocimiento sobre trabalenguas, retahílas y adivinanzas. Asimismo, concluye que se observó también el desarrollo de juegos tradicionales muy pedagógicos que promovían convivencia, comunicación, solución de conflictos y otros aspectos que favorecen el desarrollo integral de los niños y niñas.

En ese sentido, el estudio, claramente, demuestra que el juego contribuye el aprendizaje de diferentes áreas del desarrollo infantil, en específico evidenció del área de comunicación confirmando que el juego favorece el desarrollo significativo. Lo cual es un aporte clave y específico dentro del componente de beneficios del juego en el aprendizaje de los niños y niñas en las distintas áreas del niño y niña.

Siguiendo, Córdova (2017) en su tesis: *Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017* de Perú, tuvo como objetivo determinar si la aplicación de talleres de actividades lúdicas mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años (p. 38). Desde una metodología de investigación aplicada, de diseño experimental, utilizó una Guía de Observación y trabajó con una población de 60 niños de 3 años. En los resultados, se demuestra que la aplicación de talleres de actividades lúdicas sí mejoró las habilidades sociales de los niños y niñas dinamizando la clase, mejorando la comunicación con sus pares y docente y, por ende, en el rendimiento escolar. Por tanto, de acuerdo a este trabajo, los talleres de juego promueven significativamente en el desarrollo de habilidades sociales del niño y niña, lo cual contribuye considerablemente en su proceso de aprendizaje y desenvolvimiento del infante en el aula.

Así también, Tuni y Ccayahuallpa (2017) realizaron el estudio: *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I Nro. 584 - Marangani, Canchis – Cusco, Perú*, con el objetivo de promover cómo el juego en sectores influye en el aprendizaje significativo de niños y niñas de cinco años (p. 38). A través de la metodología descriptiva y explicativa utilizaron una guía de Observación y un Cuestionario para un total de 21 niños y la docente de aula, quienes conformaban la población de la investigación.

Con ello, demuestran que el juego libre en los sectores brinda un espacio a los niños para poner en práctica sus habilidades sociales, y, en consecuencia, se ha comprobado la mejora de comportamiento de los niños promoviendo un aprendizaje significativo y que, a través de este, el individuo se construye como persona desde un aprendizaje cooperativo. Este trabajo refuerza al tema estudiado en el punto de que, el juego influye en el desarrollo personal y social del niño y niña, por lo que trae consigo muchos beneficios para el aprendizaje y desarrollo integral del niño preescolar.

Antecedentes internacionales

Wiberg (2016), en su tesis: *Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en educación parvularia de jardines infantiles en la Región Metropolitana de Chile*, realizó una investigación de tipo cuantitativo, descriptivo y relacional. Con el objetivo de describir las concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de Educadoras de Párvulos y Técnicos en Educación Parvularia, utilizó una Encuesta y trabajó con una población de 138 educadoras de niños y niñas de 1 a 5 años que asisten a los jardines infantiles. Concluye que las educadoras de párvulos y los técnicos conciben el juego como una actividad libre e iniciada por el niño, mientras que el aprendizaje es un proceso de instrucción directa y con objetivos pedagógicos explícitos. Que ambos son de distinta naturaleza. Asimismo, que la edad de los niños demuestran ser un elemento que influye en las concepciones de las maestras. Uno de los aspectos positivos que recogen es que las docentes mostraron reconocer el valor educativo del juego libre en relación a ciertas actividades que ofrece una base de

optimismo para seguir trabajando a favor de espacios que acogen las características e intereses de los niños y niñas de Chile actual.

Sin duda, este trabajo demuestra que las docentes tienen diferentes concepciones sobre el juego y aprendizaje de los niños y niñas. La mirada que le dan al juego libre para posibilitar en los niños y niñas la diversión y goce de su derecho, es otro punto, y a su vez, para lograr aprendizajes deben ser actividades con objetivos pedagógicos muy explícitos, y que sólo así se asegura el logro de propósitos.

La tesis de Castellar et al. (2015): *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia*, tuvo el objetivo determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños. (s.p.). Es de tipo de investigación descriptiva, cuantitativa, inferencial y deductiva. Se trabajó con una población de docentes de preescolar y equipos interdisciplinarios (5 docentes), y se aplicó un instrumento de una Encuesta. De éste, concluyen que, de acuerdo a los resultados obtenidos con la encuesta practicada a los docentes de preescolar de la Fundación Instituto Madre Teresa de Calcuta de la Ciudad de Cartagena, se deduce lo siguiente:

- A pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños.

- No demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral.
- La institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones.
- A los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar.

Este trabajo se evidencia y se rescata la importancia que reconocen del uso del juego en la formación integral del niño por parte de las docentes encuestadas.

2.2 Bases teóricas

A continuación, se presentan los principales conceptos a tomar en cuenta en esta investigación.

2.2.1 Juego

2.2.1.1 Definición del juego infantil

De todo lo revisado y encontrado, a lo largo de la historia y el tiempo, el concepto del juego en el preescolar ha venido sufriendo transformaciones, por lo que no existe una única definición acerca del juego. Hay diversas conceptualizaciones dadas por diferentes autores y profesionales que estudian el tema.

Iniciando de donde proviene la palabra “juego” y su definición, Corominas (citado por Delgado, 2011) manifiesta:

el sustantivo castellano “juego” procede del latín *iocus*, mientras que el verbo jugar sería *iocare*; su significado es broma, gracia, frivolidad, pasatiempo y recreo. En latín también existe “*ludus*” que significa jugar, y alude tanto al juego infantil como al recreo y la competición. El acto de jugar, *lusi lusum*, incluye también el gusto por la alegría y jolgorio. La definición del diccionario de la Real Academia Española explica que el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesear, retozar. Es decir que al jugar nos divertimos y solemos «hacer algo», intervenir, realizar acciones sobre los objetos o las personas, imaginar, etc., lo que nos llevará a una serie de resultados y consecuencias (p.10).

Así también, tomando en cuenta que el juego ha sido relevante en la evolución del hombre, Huizinga (citado en Toro, 2013) concibe al juego como una acción libre, voluntaria y llena de sentido que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, sin ningún interés material o provecho alguno que se obtenga. Que es acompañada por la alegría y la tensión, y la de ser de otro modo que la vida corriente; es decir que cuando el sujeto juega, busca salir de la vida corriente a la que está empeñada. Asimismo, Delgado (2011) añade que el juego es, sin duda, una actividad inherente al ser humano, que es un modo a través del cual descubre y aprende, por lo que favorece su interacción social y comunicativa.

Venegas, et al. (2018), desde una revisión amplia de diferentes autores, definen al juego como una acción voluntaria, lúdica y recreativa que exige y libera energía, debido a que supone un esfuerzo físico y/o mental, que se realiza en un espacio limitado y es reglado, aunque puede adaptarse a las necesidades, puede ser de ficción, y es necesario para el desarrollo pleno de la persona. Por todo ello, se puede decir que “...esta actividad se considera relevante porque posibilita que los niños adquieran las herramientas necesarias para la vida y para actuar de manera activa en la sociedad” (González, Solovieva y Quintanar, 2014, p.287).

Por su lado, Rousseau manifiesta que el juego es una forma de expresión del niño pequeño y su felicidad (citado por Delgado, 2011). De esa manera, recopilando todo lo anterior, en definitiva, el juego se comprende como medio para asimilar la realidad (Piaget, citado por Venegas et al., 2018).

En esa línea, el juego tratado en el ámbito educativo nacional y dentro del marco normativo, en el nivel de Educación Inicial, la concepción o definición del juego, continúa compleja y más diversa, a su vez que es más completa e integrada. En el documento educativo, La hora del juego libre en los sectores, de la Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) manifiesta que “El juego es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa” (p.13). Así también, en el documento del Juego simbólico en la hora de juego libre en los sectores, se indica que el juego es una actividad

natural que les permite a los niños aprender, ya que por medio de este se expresan de manera creativa, individual o colectivamente (MINEDU, 2019).

Es sin duda entonces, que el juego es una actividad imprescindible y propia de los niños y niñas en la etapa infantil, importante para su aprendizaje y desarrollo.

2.2.1.2 Teorías sobre el juego infantil

Baena y Ruiz (2016) agrupan el juego infantil en dos teorías: clásicas y modernas. A su vez, dentro de cada una de ellas existen otras que desarrollamos a continuación. Dentro de las teorías clásicas consideran siete teorías:

1. Teoría Metafísica de Platón, señala que el juego es fuente de placer, es arte y expresión que realmente educa a la naturaleza humana.
2. Teoría del Recreo de Schiller, realza lo estético y el ocio que trae consigo el juego, teniendo como fin la recreación.
3. Teoría del Sobrante o Sobrecarga de Energía de Spencer, indica que el juego es una actividad por la cual se desgasta o liberan las energías sobrantes acumuladas por el trabajo cotidiano en el sujeto.
4. Teoría del Descanso de Lazarus, manifiesta que el juego es una actividad compensadora de las situaciones fatigosas.
5. Teoría del Ejercicio Preparatorio de Gross, considera al juego como un ejercicio anticipado para la vida futura del niño, por lo cual es un mecanismo de estimulación de aprendizaje y desarrollo.

6. Teoría del Atavismo de Hall, hace referencia que el juego es la base de las generaciones pasadas que siguen existiendo en el niño, que contribuye en su desarrollo a partir del papel que cumplió en la evolución de la especie humana.
7. Teoría Catártica de Carr, señala que el juego es también una actividad que ayuda en la regulación emocional, ya que a través del juego se obtiene una salida inocente de los impulsos nocivos.

Así también, en las teorías modernas enumeran cuatro teorías:

1. Teoría de la Infancia de Buytendijk, define al juego como actividad voluntaria, libre y propia del niño, pues a través del juego este se conoce a sí mismo y al mundo que le rodea.
2. Teoría del Placer funcional de Bühler, sostiene que el juego es una actividad que en el progreso y dominio del acto se da el placer.
3. Teoría Piagetiana del juego de Piaget, indica que, a partir de la relación con el desarrollo evolutivo del niño, el juego cumple un rol fundamental en el desarrollo humano.
4. Teoría Sociocultural del juego de Elkonin, manifiesta que los niños cuando juegan construyen su cultura - socio histórica.

Zapata (2015) en su trabajo de investigación, recoge lo siguiente:

- Respecto a la teoría de Piaget manifiesta que:

... el niño o niña siente una necesidad de jugar para poder relacionarse con el entorno que le desborda. Piaget había dividido en cuatro estadios el desarrollo intelectual y a partir de esta división clasificó los tipos de juegos; sensorio motor, simbólico, reglado y de construcción (p.11).

- Sobre la teoría de Freud:

Atribuía el juego a una actividad interna de naturaleza emocional vinculada concretamente con el placer. A partir de 1920, descubre que no son solo proyecciones del inconsciente sino de hechos reales que han podido ser traumáticos y que el niño o niña repetirá hasta dominarlo. Con esto afirma que el juego sirve para expresar sentimientos que han podido estar reprimidos (p.11).

- De la teoría de Vygotsky, desde el aporte de Romero y Gómez, se recoge que:

... su teoría sociocultural en la que explica que el juego tiene un valor socializador y es una forma de transmitir la cultura. Para él, el juego nace de una necesidad que siente el niño o la niña de conocer y dominar los objetos que tiene a su alrededor. A medida que el juego del niño o niña evoluciona va pasando de imitar momentos concretos y realidades cercanas a situaciones simbólicas donde busca el juego social con otros. (p.11).

De acuerdo a Blanco (2012) recoge las siguientes tres teorías principales sobre el juego:

- Teoría del Juego como Anticipación funcional de Karl Gross:

Para Gross el juego es una actividad de pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta porque contribuye en el desarrollo de sus capacidades y funciones que preparan al niño para que pueda realizar las actividades cuando sea grande. Esto quiere decir que el juego es una actividad funcional para la maduración del niño.

- Teoría de Piaget

De acuerdo a Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que a través de ella representa la asimilación de la realidad según cada etapa evolutiva del sujeto. Asocia tres aspectos estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. Presente una teoría del desarrollo por etapas, las cuales son consistentes y armónicas a la función cognitiva en relación a un nivel de desarrollo. Implica también discontinuidad, ya que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: etapa sensorio motriz (de 0 a 2 años), etapa preoperatoria (de 2 a 7 años), etapa operativa o concreta (de 6 a 11

años) y etapa del pensamiento operativa formal (de 12 años en adelante). Enfocándose en la segunda etapa, pre operatoria de dos a 7 años, los niños representan el mundo a su manera desde juegos, imágenes, lenguajes y dibujos fantásticos, y actúan sobre estas representaciones como si fueran reales o creíbles.

- Teoría de Vygotsky

Según Lev Vygotsky el juego surge como una necesidad de relacionarse con el otro. Que el origen y naturaleza del juego es de fenómeno de tipo social. Para el teórico, el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación de otros niños, se logra se logra adquirir roles complementarios al propio. Y también, acerca del juego simbólico, señala cómo el niño transforma algunos objetos y lo convierte desde su imaginación en otros que para él tienen diferentes significados, lo cual contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Es notorio, en todo lo revisado acerca de las teorías desarrollados por diferentes autores, que las teorías de Piaget y Lev Vygotsky fueron los más citados y rescatados en los últimos años como parte de las teorías modernas. De Piaget se recoge, principalmente, el juego y el proceso cognitivo y acerca de los tipos de juegos dados durante las etapas de desarrollo del niño. Y de Vygotsky del juego social que contribuye en el desarrollo individual y sociocultural del niño. Asimismo, ambos ocupan sobre el juego simbólico,

estableciendo que es una representación de su mundo imaginario, transformando las cosas en seres reales, etc.

2.2.1.3 Características del juego infantil

Dentro de las características del juego, Venegas, et al. (2018) nos comparten aquellas características que posee el juego para diferenciar de lo que sí es y no es:

- El juego debe ser libre, espontáneo y voluntario, lo cual quiere decir que se desarrolla sin ninguna obligación de otro, ni alguien presiona a otro para jugar, es por el deseo de elección de uno mismo.
- El juego produce placer, lo que se refiere a que éste trae consigo la risa, diversión, broma, relaciones sociales, entre otros.
- El juego es innato, refiere a que se da desde que uno nace, juega y es propio de la infancia.
- El juego implica actividad, que el sujeto que juega está psíquicamente activo durante su desarrollo, aunque no todos los juegos requieren ejercicios físicos.
- El juego favorece la socialización, tiene una función de ser abierta para todos, es integradora y rehabilitadora.
- El juego es un elemento motivador, hace interesante o atractiva una cierta actividad.

- El juego tiene un fin en sí mismo, no interesa el beneficio que trae consigo, se juega por placer y que lo importante es el proceso y no el resultado.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia. Cuando se juega no hay límites y se adentra en un mundo imaginario.
- El juego es parte de la infancia que refleja la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño.
- El juego permite afirmarse, a través del juego el niño encuentra muchos caminos para solucionar problemas.
- El juego se desarrolla en cierto espacio y tiempo limitado.
- En el juego el material no es indispensable.

Edo, Blanch & Anton (2016), aseguran cinco elementos o características fundamentales del juego en la etapa preescolar:

- Es fuente de placer
- Es libre
- Es un proceso
- Es una actividad seria y de ficción

Asimismo, Delgado (2011) señala varias características del juego en preescolar:

- El juego es una actividad libre y voluntaria
- El juego tiene límites espaciales y temporales

- El juego es un fin en sí mismo
- El juego es fuente de placer
- El juego es universal e innato
- El juego es necesario para el niño y adulto
- El juego es activo y requiere cierto esfuerzo
- El juego podría ser cualquier actividad cotidiana
- El juego es algo serio
- El juego es una vía de descubrimiento
- El juego es el principal motor de desarrollo
- El juego permite la interacción social y comunicación
- El juego no necesariamente necesita juguetes para desarrollarse

En esa línea, MINEDU (2019), en el documento El juego simbólico en la Hora de Juego Libre en los Sectores, recopila y comparte las siguientes características propias del juego:

- El juego es una forma de comunicación
- El juego es libre
- El juego se da en un tiempo y espacio
- El juego es incierto
- El juego solo tiene valor en sí mismo
- El juego es creador
- El juego tiene sus propias reglas

- El juego no es la vida real

En definitiva, existen muchas descripciones similares sobre las características del juego en preescolar realizados por los diversos autores de los documentos leídos. Por lo que, se percibe primordialmente la libertad, el placer que produce el juego, la naturalidad, el espacio y tiempo limitado que requiere, el fin que trae consigo mismo y todo aquello que implica cuando se juega, que son aquellas características claves como señalan los autores citados.

2.2.1.4 Clasificación del juego infantil

La tipificación del juego varía de acuerdo a la teoría y el marco desde donde se percibe o estudia. Asimismo, es importante señalar que “las etapas del juego siguen unas fases graduales que van desde juegos totalmente libres a juegos cada vez más estructurados para terminar con juegos de reglas colectivos” (Diez citado en Zapata, 2015, p.12).

Venegas, et al. (2018), considerando diversos criterios del campo educativo como el espacio en el que se realiza el juego, el número de participantes, el papel que desempeña el adulto, la actividad que realiza el niño y el momento en el que se encuentra el grupo, clasifica el juego infantil de la siguiente manera:

- Según el espacio en el que se realiza el juego, existen los juegos de interior, en el que a pesar de que hay movimiento pueden hacerlo sentados dentro del aula, como juegos de mesa, etc. Y el juego exterior, en espacios abiertos.

- Según el número de participantes, se distinguen los cuatro tipos: juego individual, juego de pareja, juego paralelo y juego de grupo. El juego individual se realiza cuando el niño juega sin interactuar con otros, a pesar de estar acompañado alrededor de otros niños. El juego de pareja se refiere, principalmente, cuando el niño realiza su juego con el educador como el de tomar y dar, y el de regazo. El juego paralelo, es cuando los niños realizan juegos parecidos a los de otros, pero no existe interacción entre ellos, juegan unos junto a otros sin compartir el mismo juego. El juego de grupo es jugar en grupo con los otros compañeros, en los cuales aparece tres niveles de relación: relación asociativa, en el que se divierten con otros niños o adultos; relación competitiva, en este los niños juegan con otros, pero existe una rivalidad, por ejemplo, a ver quién llega primero; y el de relación cooperativa, los niños se divierten en grupo de manera organizada y con un objetivo común.
- Según el papel que desempeña el adulto, hay juego libre, juego dirigido y juego presenciado. El juego libre se describe por ser espontáneo, se dan las condiciones necesarias para que los niños se expresen y actúen libremente. El juego dirigido se caracteriza porque el educador toma la dirección del juego para enseñar a través de ella. El juego presenciado es dado por el juego individual del niño, pero en presencia del adulto educador, sin intervenir directamente en el juego.

- Según la actividad que promueve en el niño, existen juegos sensoriales, juegos motores, juegos manipulativos, juegos de imitación, juego simbólico, juegos verbales, juegos de razonamiento matemático lógico, juegos de relaciones espaciales, juegos de relaciones temporales, juegos de memoria y juegos de fantasía.
- Según el momento en el que se encuentra el grupo: juegos de presentación, juegos de conocimiento, juegos de confianza, juegos de cooperación, juegos de resolución de conflictos y juegos de distensión.
- Además de ello, también se encuentran los juegos tradicionales y juegos multiculturales.

Agregando a lo anterior, de acuerdo a MINEDU (2016) el juego libre se caracteriza por ser una actividad espontánea que parte de la decisión del niño y de su proceso personal para desarrollar o crear su actividad en base a sus intereses y necesidades. En este tipo de juego, la actividad no recae bajo control o influencia de otro, sino del propio niño. Asimismo, el juego libre no se realiza con un fin instrumental, no se hace para alcanzar alguna meta determinada, sino que es un fin en sí mismo para apoyar el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas.

Por su parte, Meneses (2019) añade que, a través del juego libre, los niños son capaces de crear, soñar, imaginar, construir, soñar con cualquier cosa y les permite muchas posibilidades para jugar a su manera. Por efecto, trae muchos beneficios como desarrollar la autonomía y capacidad en la toma de decisiones, el respeto hacia sí mismo

y su entorno, favorece la curiosidad y creatividad, y se adaptan a la etapa evolutiva en el que se encuentra el niño.

Según Rüssel (citado por López, 2010) el juego se clasifica de la siguiente manera:

1. El juego configurativo, es en el que el niño disfruta dando forma a su acto en el momento del juego.
2. El juego de entrega, es la acción de entregarse a las condiciones del juguete e introducir la configuración, mencionado en el primer tipo de juego.
3. El juego de representación de personajes, en el que se representa a un personaje, animal o persona humana tomando las cualidades de cada uno.
4. El juego reglado, es la actividad guiada por un marco de reglas o normas, por lo que los niños suelen ser exigentes al cumplimiento de estos.

De acuerdo a la teoría de Piaget (citado en Venegas, et al., 2018), según el orden cronológico del desarrollo infantil, se expone cuatro tipos de juego:

1. El juego motor que inicia desde los primeros meses de vida. Entre ellos, los primeros juegos que van apareciendo como chupar los dedos, golpear, agarrar y entre otros, va posibilitando al niño, el control de su propio cuerpo. A la vez que exploran y reciben a través de los sentidos; así como su propio cuerpo y los diversos materiales.

2. El juego de ficción o simbólico, desde los dos años hacia adelante. El niño va a empezar a representar mediante el juego todo aquello que no está presente, convierte los objetos en otros seres o en aquello que no está en su lado o alcance, por ejemplo, el palo en un caballo, una muñeca es un bebé, un peluche es una niña, entre otros. Este tipo de juego se da entre los dos y siete años, que de manera progresiva irán convirtiéndose a ser representados en grupo o con otros.
3. El juego de regla o social, explica que comienza a aparecer en los últimos años del preescolar, desde los cinco o seis años aproximadamente, a su vez que el medio y contexto en el que se encuentra el niño va tomar influencia para que inicie este tipo de juego. En este, cada juego tiene su propia regla que será acatada de manera voluntaria por los niños que van a participar, ya que ellos creen que existe solamente una forma de jugar cada juego, y es lo que conocen.
4. El juego de construcción, según explican, no tiene definido a qué edad en particular pertenece, pues varía de acuerdo a los intereses lúdicos del niño durante su desarrollo. Este tipo de juego contribuye en el desarrollo de la abstracción, concentración, creatividad por la flexibilidad de la actividad.

A lo anterior se suma la propuesta del MINEDU (2016) que señalando la existencia de diferentes clasificaciones cuando los niños juegan, y en base a facilitar la

identificación y distinción de qué áreas desarrolla cuando lo hacen libremente en los sectores, propone cuatro tipos de juego:

1. Juego motor, conlleva el movimiento y experimentación a través del cuerpo. Como parte de su desarrollo psicomotor, el niño cuando juega libremente, necesita espacio para moverse, por lo que necesita de condiciones oportunas para buscar ejercitar y lograr el dominio de su cuerpo a través del juego.
2. Juego social, caracterizado por la interacción y/o relación que se establece mientras se juega. Este tipo de juego se evidencia en diferentes edades en la vida del niño. Posibilita que el niño pueda interactuar con sus pares y relacionarse de manera afectiva, con soltura y pertinencia.
3. Juego cognitivo, en este juego la curiosidad del niño se desarrolla plenamente, desde la exploración y manipulación con los materiales concretos. Posteriormente, la inteligencia se activa para resolver retos.
4. Juego simbólico, en este tipo de juego, el pensamiento es el vehículo humano y creación a la vez.

De estos, a diferencia de la propuesta de Piaget que es de acuerdo al desarrollo cognitivo de los niños la clasificación del juego, varía el criterio, tomando en cuenta las áreas que desarrolla el niño cuando realiza la actividad y los juegos de manera libre en los sectores. A pesar de que los nombres de los tipos son iguales en dos de ellas y los

otros difieren, están relacionados las intenciones y acciones que realizan los niños de acuerdo a su etapa, desarrollo y momento.

Por último, agregando a Díez (citado por Zapata, 2015), quien haciendo énfasis en el juego simbólico como el más representativo de la etapa de Educación Infantil y que marca el apogeo del juego infantil, afirma que:

Este tipo de juego requiere una total concentración del niño o niña que pone de manifiesto todos sus conocimientos de su mundo y que acepta los conocimientos de los demás individuos que juegan para crear una nueva realidad. Esto no quiere decir que cuando aparece el juego simbólico los juegos motores no se sigan dando y, de hecho, es necesario que se les dé un espacio y un tiempo concreto (p.12).

Ello explica que los niños juegan al “como si”, dando vida a los objetos y simulando ser los adultos y los personajes, entrando en el papel.

Todo ello, da cuenta que, desde el marco o aspecto que consideran los autores revisados y citados anteriormente para su tipificación o clasificación, es variado y similar a la vez. Desde el inicio de la vida del niño hacen énfasis en cómo los tipos de juego van variando en las formas de su práctica por los niños hasta ser más grandes. Incluso, pasado algunos años de la edad preescolar, como sostienen los autores, el juego es diferente y trae consigo diversas habilidades y aprendizajes en el niño preescolar.

2.2.1.5 Importancia y/o beneficios del juego en la Educación Inicial para el desarrollo y aprendizaje del niño y niña

Hay numerosos estudios e investigadores que fundamentan la importancia y beneficios del juego en preescolar. De acuerdo con Öfele (2014):

Lo lúdico es tan esencial y fundante como lo es la alimentación en un niño que va creciendo y desarrollándose. Una vida sin juego es una mecanización, una repetición automática de rituales para sobrevivir. Una vida sin juego deja de tener sentido y las consecuencias son serias a corto, mediano o largo plazo (p.74).

De la misma manera, se suman López y Delgado (2013) quienes manifiestan que el juego como razón de la vida del niño, forma parte de su proceso de aprendizaje y despierta los deseos de descubrir explorando lo que les rodea. Su involucramiento radica en, nada más que, generar aprendizajes significativos.

Por otro lado, desde el marco de neurociencias, el aporte del juego en el proceso de desarrollo y aprendizaje del niño preescolar es muy efectivo en todas las áreas. El mismo MINEDU (2019), rescata que:

Las experiencias del juego de los niños, desde sus primeros años de vida, son muy importantes para la formación del cerebro, un órgano que se desarrolla gracias a las conexiones que se dan entre las neuronas. Mientras los niños juegan, el cerebro genera, de forma natural, esas conexiones, así el cerebro produce hormonas beneficiosas como la serotonina, las

encefalinas y endorfinas, la dopamina y la acetilcolina, que aseguran el aprendizaje de los niños, armonizan sus emociones y regulan su estado de ánimo; además, potencian su atención y concentración (p. 11).

Por lo visto, mientras más juegan los niños se crean conexiones neuronales, por tanto, jugar es una necesidad y actividad crucial para su desarrollo, ya que les ayuda a aprender y crecer mejor. En la etapa preescolar los juegos tienen un carácter educativo por sus finalidades de ofrecer al niño experiencias que favorezcan ciertas funciones mentales, la iniciación de ciertos conocimientos y permitir repeticiones frecuentes de capacidades como la atención, retención y comprensión.

Otro autor que destaca la importancia del juego es Pérez (2015) quien al respecto sostiene:

La importancia del juego viene dada por su papel comunicador y socializador, ya que la comunicación con el mundo en la etapa infantil la da el juego: estimula, es creativo, desarrolla los sentidos, enriquece la imaginación...desarrolla destrezas a todos los niveles: social, emocional, físico y racional. Constituye un camino donde el niño ensaya su modo de actuar en el mundo, del juego depende su desarrollo físico, emocional y espiritual. Al jugar los niños aprenden distintas experiencias como: conocer límites, ganar, perder, compartir, tolerar, socializar, soñar y

mucho más. Es importante darles libertad para divertirse, pensar, excitar su mente y fantasear (p. 16).

A su vez, López (2010) establece una clasificación de áreas que pueden potenciarse a través del juego en la Educación Inicial, los cuales son las siguientes:

- La afectividad

En esta área, el juego permite la libre expresión y se amplían las relaciones afectivas. El niño es libre de expresar sus sentimientos, intereses y aficiones. Además, mediante el juego está involucrado en su autoaprendizaje a partir de la exploración y experimentación de diferentes sensaciones, movimientos y relaciones que le posibilitan conocerse a sí mismo y construir sus propios conceptos del mundo.

- La motricidad

A través del juego, el niño construye un cuerpo activo y saludable. Cuando los niños juegan van comprendiendo su cuerpo, potenciando sus capacidades de equilibrio y coordinación. En ese sentido, el juego contribuye en el desarrollo físico del infante.

- La inteligencia

La capacidad de movimiento en la hora de jugar permite el desarrollo cognitivo. Las destrezas de lenguaje, motora gruesa y fina, cognitivas, sociales y de autocuidado, favorecidas por el juego, estimula el desarrollo

de su inteligencia. Para ello, el desarrollo sensorio motor es crucial, y el juego contribuye en ello.

- La creatividad

Es a través del juego que el niño otorga un protagonismo a sus fantasías e imaginación, por lo que su modo de expresión es la acción de jugar.

- La sociabilidad

Los juegos en grupo o colectivos implican la comunicación. Es una oportunidad para la interacción social y practicar aspectos como: esperar el turno, resolver problemas, negociar, comunicar, ser empático. El juego posibilita el desarrollo de habilidades sociales y practicar roles de adultos.

En esta línea, Solís (2019) afirma:

Dados los beneficios que proporciona el juego en las diferentes áreas del desarrollo infantil debemos apostar por su uso partiendo del modelo lúdico e incluirlo en las programaciones educativas especialmente en la etapa de educación infantil, para lograr el máximo rendimiento de su potencial educativo, es preciso realizar una intervención didáctica consciente y reflexiva. El juego es la herramienta fundamental para el aprendizaje y la vida. (p.48).

Entonces, se puede decir que “El juego en nuestros primeros años de vida favorece nuestro desarrollo integral a distintos niveles. Todo lo que aprendemos a través del juego lo asimilamos de un modo más rápido y eficaz” (Delgado, 2011, p. 23).

En consecuencia, la tarea de un educador es posibilitar aspectos implícitos en el juego ya que favorece el desarrollo libre y placentero del niño; de esa forma, las experiencias que adquiere son significativas y desde una dimensión globalizadora. De lo contrario, si no se posibilita que el niño juegue, es difícil que aprenda, ya que jugar es una necesidad vital que le ayuda en su proceso de desarrollo.

2.2.2 Talleres

2.2.2.1 Definición de taller en Educación Inicial

Se han encontrado varios documentos y autores que tratan acerca del taller en la Educación Inicial. Iniciando con la cita de algunos acerca del origen del taller en la Educación Inicial, Quito (2005), manifiesta que el taller surge como una nueva oportunidad para renovar la escuela. Este rompe con la tradición de una escuela enfocada en la alfabetización (lectura y escritura) como un objetivo principal para los niños evitando que el niño transite por la acción, en la experiencia concreta de la vida (Vecchi, 2013).

Desde esa premisa, se define al taller como un espacio de crecimiento que garantiza a los niños y niñas la posibilidad de hacer las cosas, y a la vez, incitar a la reflexión sobre lo que están haciendo. Es un lugar especializado en el que se desarrollan actividades que dan espacio a la curiosidad, a probar y volver a probar, a explorar, a

concentrarse, a buscar soluciones, a actuar con calma y sin la obsesión de tener un resultado a toda costa (Quito, 2005). Por consiguiente, el taller es un lugar de investigación en el que la imaginación, el experimento, la creatividad y la expresión se entrelazan y se complementan mutuamente, tal como afirma Vecchi (2013).

Por su parte, el MINEDU (s.f.) en el documento: Lineamientos de la planificación curricular, nivel Inicial, Ugel 06, en el aspecto de la planificación en el Nivel Inicial, entendiéndose ésta como una organización cronológica y secuencial de las sesiones de aprendizaje que permiten el desarrollo de competencias y capacidades, recoge a los talleres de aprendizaje como uno de los tipos de planificación y señala que “el taller es una forma de planificar en la que se propone la expresión de los niños y niñas en diversos lenguajes. Es un espacio para valorar la experiencia y la actuación concreta con los materiales y objetos” (p.27). A su vez, anterior a lo citado, comparte la concepción de Loris Malaguzzi acerca del taller que nace para reconocer el derecho del niño a la acción, al hacer, al construir, a transitar por experiencias de aprendizajes concretas para que el niño pueda recuperar el sentido, el sentimiento de enriquecimiento personal e intelectual, afectivo y racional.

Asimismo, MINEDU (2017) en otro documento titulado: La planificación en la Educación Inicial. Guía de orientaciones, manifiesta que en el ciclo II la planificación a corto plazo de las actividades de aprendizaje se realiza de tres maneras, a través de proyectos de aprendizaje, unidades de aprendizaje y talleres. Éstos, en definitiva, son formas de desarrollar aprendizajes de manera integral y parten de las necesidades e

intereses de los niños. Por tanto, define al taller como una estrategia para desarrollar aprendizajes de una manera holística.

Añade luego que todas ellas constituyen posibles maneras de organizar actividades pedagógicas en un proceso continuo y articulado. No obstante, especifica que, a diferencia de las otras enunciaciones, en los talleres se desarrollan competencias a través de la expresión y creación de diversos lenguajes como la dramatización, música, danza, gráfico plástico y de la expresión motriz o conocido como psicomotricidad. Es decir, que los talleres posibilitan que los niños y niñas de Inicial puedan expresarse en sus diversos lenguajes y de diferentes formas.

2.2.2.2 Características de los talleres en la Educación Inicial

De acuerdo con Quito (2005), el taller de aprendizaje presupone lo siguiente:

- Un lugar donde se realiza un producto de calidad, no solamente útil o para alguien.
- Un lugar en el que uno aprende cómo producir algo.
- Un lugar en el que se demuestra capacidades y competencias, y a la vez, un lugar en el que se aprenden dichas capacidades y competencias.
- Un lugar que contiene materiales y herramientas útiles para realizar los proyectos o productos concretos.

- Un lugar en el que el gestor (docente o especialista del taller) posee habilidades precisas y cuenta con competencias determinadas.
- Un lugar en el que pueden interactuar juntos, los que enseñan y los que aprenden.
- Un lugar en el que se investiga constantemente y se experimenta soluciones innovadoras, alternativas y originales.

A ello, se suma Sancho (2010), en cuyo artículo: “Los talleres en Educación Infantil”, señala las siguientes características de los talleres:

- Atender la globalidad de los niños.
- Tomar en cuenta los intereses y motivaciones, partiendo de lo que el niño quiere hacer.
- Tener como referencia el modelo constructivista, conectando cada nueva actividad con los saberes previos de los niños.
- Potenciar el trabajo cooperativo.
- En la planificación del taller, permitir la participación de los niños y padres.
- En este tipo de actividades se debe permitir seguir al niño su propio ritmo de aprendizaje.
- Facilita aplicar las técnicas y aprendizajes conseguidos en cada taller en diversas situaciones cotidianas o tareas concretas.

2.2.2.3 Ventajas y valores de los talleres en la Educación Inicial

Acerca de las ventajas o beneficios de los talleres en la Educación Inicial, se han encontrado varios. Según Marcos (2009), distingue en dos partes las ventajas de los talleres:

1. Ventajas de orden material. Dentro de éstas se tiene las siguientes ventajas:
 - Desaparece la falta de espacio, al disponer una mirada diferente para cada tipo de actividades.
 - Se aprovecha cualquier espacio integrándolo al espacio global y unitario.
 - La reunión de cualquier material disponible ayuda a multiplicarse y dar utilidad en cualquier tipo de taller.
 - Al dar la misma atención o tratamiento de los materiales se evita incitar a unas más que a otras por causas subjetivas. De esa manera se logra ofrecer una enseñanza más enriquecida y variada, al sistematizar espacial y temporalmente la realización de las diferentes actividades.
 - Las ideas que comparte cada docente o miembro del grupo, beneficia a todos, no solo a su aula. Esto trata de un grupo de docentes que generan ideas y mejoras con un objetivo común: los talleres.
2. Ventajas de orden psicopedagógico. En este aspecto, se tiene las siguientes ventajas:
 - Supone educar al niño desde una base de colectividad, donde todo es de todos, no solamente el material sino también el espacio. Se ayuda a basar

la convivencia en el respeto a todos, y superar de forma natural el egocentrismo.

- Favorece el aprendizaje social, fomenta la cooperación e interacción con los adultos y entre iguales.
- Se enriquecen mutuamente entre los grupos de diferentes talleres, ya que comparten los mismos espacios, debido a la gran variedad de actividades que desarrollan y brindan.
- Favorecen y fomentan la autonomía de los niños, entendida como la creación personal de valores para la vida en convivencia y libertad. Los talleres posibilitan ello creando responsabilidades para el cuidado de materiales en cada taller, y a su vez el orden y limpieza.
- Empuja a la inteligencia del niño en su máxima expresión, estimulando su zona de desarrollo potencial.
- Facilitan el aprender jugando. Los talleres se pueden basar en técnicas y estrategias de enseñanza flexibles, abiertas y dinámicas que parten del niño, de sus necesidades y características vitales como principio activo y pedagógico. Recogiendo de Piaget, que el juego es la base de construcción del conocimiento.
- Estimula la investigación y curiosidad al brindar una gran variedad de actividades, tanto mentales o físicas, por equipos o individuales, en los que el niño crea y coordina toda una gama de estructuración de contenidos.

- Desarrolla la creatividad e imaginación al brindar diversas técnicas de expresión como plásticas, gestuales, lingüísticas, etc. a través de las cuales se presenta su mundo interior. Por tanto, se debe proporcionar una gran variedad de lenguajes para la comunicación además del lenguaje verbal o hablado.
- Los talleres al introducir una variedad de posibilidades expresivas permiten el empleo de lenguajes para la comunicación y el desarrollo integral de la personalidad y de la imaginación.
- Favorece una educación motivadora. Al variar las actividades, evita la monotonía y aburrimiento provocado por la permanencia en algo que ya no estimula el interés.
- Fomenta de manera natural el contacto con familias de los niños y con el entorno cercano a la escuela.
- Ayuda a unificar el planteamiento de actividades y contenidos con la estructuración del medio físico, de manera que éste potencie un desarrollo totalizador.

Por su lado, Sancho (2010) señala los siguientes valores pedagógicos de los talleres:

- Los talleres son situaciones motivadoras para los niños.
- Se propicia la interrelación entre los niños del centro educativo, lo que fomenta la sociabilidad y colaboración en los trabajos grupales.

- Se fomenta la capacidad creadora del niño al hacer nuevas cosas con una técnica aprendida.
- Se fortalece la memoria y la atención en el niño mientras aplica los pasos de cada técnica.
- Se realizan actividades en las que se integra todos los sentidos.
- Se fomenta la capacidad de análisis a través de la observación de cómo se hacen las cosas, sus características, etc.
- Se estimula la curiosidad y la investigación al potenciar varias actividades físicas y mentales.

Según Quito (2005) los talleres están dirigidos al desarrollo y potenciación de tres aspectos fundamentales de la dimensión de los niños y niñas:

1. Autonomía: Se refiere a la construcción de capacidades de los niños y niñas para obrar y estar bien, tanto al actuar como al estar solos o vivir relaciones positivas con los demás.
2. Identidad: Se entiende como la maduración de una imagen positiva propia y de confianza como en sus propias capacidades y de los demás.
3. Competencias: Abarca la construcción de la capacidad de interiorizar y de la puesta en marcha de los sistemas simbólicos y culturales.

Estos tres aspectos están interrelacionados. Se debe reconocer que la maduración en los niños se da por sí mismos, por sus propias potencialidades de crecimiento, tanto de

los cambios cualitativos que suceden dentro del sujeto, así como los factores externos que lo apoyan en dicho proceso. El niño y la niña se enriquecen de las experiencias del ambiente y de todo lo que les rodea, por lo que el taller es un ambiente especializado para el desarrollo del niño.

Considerando que anteriormente se citó que los talleres tienen la finalidad de promover la expresión de los niños y niñas en los diferentes lenguajes artísticos, vemos que el MINEDU (2016) en otro documento titulado Programa curricular de Nivel Inicial, abarca una competencia en el Área de Comunicación que dice “Crea proyectos desde lenguajes artísticos”. En el desarrollo de esta competencia, los niños y niñas, combinan principalmente tres capacidades: explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos y socializa sus procesos y proyectos (p. 132).

Estos, en el mismo documento se explica, provienen de un enfoque de los lenguajes artísticos que es multicultural e interdisciplinario. En el enfoque multicultural se busca generar en los niños una apreciación profunda de su cultura. En el interdisciplinario, se pretende valorar los diferentes modos de expresión y creación que no se pueden limitar a un solo lenguaje artístico.

Por consiguiente, en los talleres, los docentes posibilitan que todo lo anterior se dé cumplimiento en la práctica. Para abordarlo, la enseñanza y aprendizaje del área implica situarlos en entornos culturales y naturales de los niños. Por ello, para desarrollar la competencia:

La creación en los diversos lenguajes artísticos tiene como base la expresión en los distintos lenguajes de los niños. La expresividad psicomotriz, unida a la capacidad de simbolizar, da pie a la exploración y a la producción plástica, musical, dramática y de la danza (MINEDU, 2016, p. 132).

Como se conoce, desde las primeras etapas de los niños, tales expresiones se dan de manera conjunta y natural, pues ellos mientras cantan, dibujan, crean historias sonoras o animadas, se disfrazan y asumen roles a través del juego. En particular, la producción de lenguajes artísticos de los niños y niñas tiene otro sentido y otros fines, como el de ser parte de su juego, ya que surgen de su necesidad y no están destinados a la presentación del público.

Al estar en contacto con los materiales que les permite manipular y transformar, los niños y niñas se dejan aflorar y ser. Con todo lo que se ofrece en los talleres, colores, texturas, formas, espacios, etc. vuelcan sus emociones, acciones, intereses, ideas, fantasías y temores, con lo cual ellos comunican su mundo interior y lo que expresa sus producciones nos ayuda conocerlos mejor. Por ende,

...en la medida en que los niños tengan oportunidades para experimentar lúdicamente con los elementos que forman parte de los diversos lenguajes artísticos y de expresar sus emociones, sentimientos e ideas a través de sus producciones podrán desarrollar su expresión en diversos lenguajes artísticos (MINEDU, 2016, P. 132).

De todo ello, de acuerdo con Bertrán (2017), se puede resumir las siguientes capacidades que adquieren los niños y niñas con los talleres de aprendizaje: “aprenden a ser y actuar con autonomía, aprenden a pensar y comunicar, aprenden a descubrir y tener iniciativa, y aprenden a convivir” (p. 8).

2.2.2.4 Condiciones para la realización de talleres en la Educación Inicial

De acuerdo con lo que se ha encontrado y revisado en diferentes documentos y autores, se hace hincapié que deben darse algunas condiciones claves para la realización de los talleres. De ellos, se destaca la organización, los materiales y el rol del docente en el taller o de los especialistas del taller:

- **Organización**

Acerca de la organización del espacio en los talleres, Sancho (2010), manifiesta que dentro de la metodología de los talleres el espacio es de todos y para todos, por lo que se debe respetar como un patrimonio común. Agrega también que, a la hora de organizar los espacios de cada taller, se debe tomar en cuenta diversos aspectos prácticos. Uno de ellos es la específica caracterización de cada taller a la hora de compartir áreas para varios talleres a la vez, es decir, estos tienen que ser definidos para la actividad del niño. Dos, la luz, de acuerdo a la orientación de los espacios de cada taller deberá enfocarse según se requiera. Luego, el agua, de ser necesaria, debe estar cercana y disponible. Acerca del ruido, en caso las actividades requieran de concentración y reposo, se deberá alejar la ubicación de los talleres; a diferencia de actividades que sean ruidosas o de bastante

movimiento. Tres, el aprovechamiento de diversos espacios que no se utilizaban pueden ser integrados, como las escaleras, pasillos y entre otras.

De acuerdo a Marcos (2009), la organización del ambiente escolar en caso de talleres integrales en la institución deberá tener en consideración aspectos como: la organización del ambiente físico y social. Esto requiere, dice el autor, la toma de en cuenta de las necesidades y acondicionamientos precisos a cada taller. En tal caso, se recomienda que el número máximo de talleres a llevarse en paralelo, serían a fijarse en cinco. Además, este autor, concuerda con las condiciones que se citaron en el párrafo anteriormente, en la Revista digital para profesionales de la Enseñanza, los cuales son: tener en cuenta las unidades potenciales de cada taller y lo que caracteriza, la luz, el agua, el ruido y, entre otros como la ventilación a la hora de organizar los espacios de los talleres.

- **Materiales**

Según Bertrán (2017), un taller debe estar adecuadamente equipado con los materiales necesarios que posibiliten a los niños y niñas tener diferentes experiencias en las cuales sus pensamientos adoptan diferentes formas.

Es importante tomar en cuenta la cantidad, calidad y la intencionalidad de uso de cada material. En cuanto a la cantidad, la disponibilidad y abundancia de los objetos permiten una importante oportunidad para los niños y niñas e involucrarlos. En cuanto a la calidad de los materiales, se trata de aquellos que están dirigidos al desarrollo de tareas específicas y con los que se pueden realizar una variedad de actividades, pero que son

pertinentes y adecuadas para cada actividad cumpliendo su funcionalidad. Es importante contar con una gran variedad y especificidad de los materiales ya que mejoran la actividad didáctica a través de una oferta amplia y a la vez, más puntual para cada experiencia (Quito, 2005).

- **Especialistas del taller**

Vecchi (2013) denomina tallerista al adulto encargado del taller, quien es aquel que tiene un bagaje artístico, es más artista que maestro, pero que trabaja en relación muy cercana con los maestros y maestras de la escuela y forma parte de los procesos de aprendizaje. Su función es introducir la dimensión estética o lenguaje poético en la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas. Es una guía que junto a los niños y niñas atraviesan el mundo del arte, la arquitectura y el dibujo. En las escuelas de Reggio Emilia, los maestros con formación en arte que entraron a trabajar en esas escuelas son llamados talleristas o atelieristas. Según la misma autora, desde la posición de Malaguzzi, el taller y atelierista surgen para romper la tradición de una escuela ligada a la alfabetización (lectoescritura).

Por su parte, Marcos (2009) señala que un grupo de niños en un taller cuenta con un docente especializado. Existen talleres a tiempo parcial y talleres integrados a tiempo total durante la jornada escolar. De acuerdo a este segundo, los docentes se especializan en un taller y permanecen allí, mientras los niños son los que rotan por los diferentes talleres y trabajan con los docentes que se encuentran en cada una de ellas. En los talleres a tiempo parcial, cada grupo de niños en su aula permanece con su docente.

2.2.2.5 Momentos o fases del taller

En general, se han encontrado dos autores que tratan sobre este punto. Los cuales coinciden en que el taller, principalmente, tiene tres momentos, tiempos o fases, como los llaman. Veamos:

Según Marcos, (2009) el taller tiene tres tiempos. Un primer tiempo para el contacto y actividades en grupos grandes. Es el momento de pre-aprendizaje en el que el medio ofrece al niño la posibilidad de interpretar el ambiente con el que va a interactuar. Un segundo tiempo en el que se realizan actividades en pequeños grupos o de manera individual para explorar y descubrir por iniciativa propia. En este se dan tres momentos particulares: el tiempo libre, los equipos de trabajo y la actividad individual.

El tiempo libre permite al niño la elección de diferentes actividades o rincones de juego-trabajo. Para esto se dan algunas condiciones importantes. Una oferta paulatina y progresiva, de manera que no sean muchas y no se asimile la actividad. Se explica la técnica para el uso de materiales como el juego y algunas ideas. Se fijan las reglas para la actividad. Se realizan de manera libre, por voluntad y decisión del niño. En el tiempo de equipos de trabajo, se organiza en varios equipos a los niños, se reparte los materiales y en éste las actividades pueden ser libres o dirigidas. En la actividad individual se realiza la interiorización del concepto, la experimentación personal y complementa a las actividades anteriores, con el tiempo libre y de equipos.

Por último, en el tercer tiempo se da a conocer a todos los descubrimientos individuales que realizaron en el que el lenguaje juega un papel importante para la consolidación e interiorización de los conceptos construidos durante el taller. Además, este tiempo también está dedicado al orden y la limpieza.

En esa línea, Sancho (2010), se trata de tres fases de los talleres: primera fase perceptiva - nominativa, segunda fase experimentación y tercera fase expresión - aplicación. En la primera fase se pretende conocer lo que cada niño conoce sobre el taller y luego ampliar sus percepciones integrándose con los de los demás.

El rol del docente en esta fase será ayudar al niño a buscar otras nuevas respuestas, a establecer comparaciones, hacer nuevas propuestas, presentar el material y proponer actividades y juegos que permitan una mejor y mayor percepción de la realidad presentada. En la segunda fase, con el objetivo de que el niño descubra las diferentes posibilidades de los materiales, se realizan propuestas para que utilicen todos sus sentidos posibles, permitiendo las interacciones y relaciones necesarias, cooperando con los otros y adquiriendo nuevas habilidades y destrezas. En la tercera fase el niño pone en práctica los conocimientos que obtuvo en las anteriores fases a la actividad propuesta al inicio y que dio lugar al taller. En ésta, se realiza el trabajo individual, pero puede pedir ayuda o ayudar a los otros, lo importante es que acabe con lo que empezó. El docente que acompaña debe permitir que el niño trabaje solo, hace sugerencias o preguntas, ayuda cuando el niño lo requiera, no da respuestas, procura que ellos mismos la encuentren.

De acuerdo al MINEDU (2015), en el documento titulado “Cartilla para el uso de Unidades y Proyectos de Aprendizaje Cielo II”, se manifiesta que el taller de psicomotricidad y los otros talleres de lenguajes artísticos (dramatización, de danza, de música y de gráfico plástico) se pueden realizar de una duración de 40 a 60 minutos por cada sesión de taller. Además, el taller de psicomotricidad se puede realizar dos o tres veces a la semana, y los otros, como mínimo una vez por semana. En la planificación de estos talleres, al igual que las otras unidades didácticas, tienen tres momentos o secuencias para su ejecución: momento de inicio, desarrollo y cierre.

2.2.2.6 Planificación del taller en Educación Inicial

El MINEDU (2017) nos muestra una guía de cómo planificar los talleres en la Educación Inicial para todas las docentes de este nivel. Se parte de la consideración de la planificación de la jornada pedagógica que está compuesta por diferentes actividades y momentos de diferente duración. La importancia de éstos tiene base en el desarrollo de aprendizajes de niños y niñas. Dicho ello, señala que la planificación debe considerar las características de la atención que ofrecen con la finalidad de alcanzar desarrollar las competencias establecidas en el Currículo Nacional y el Programa Curricular de Educación Inicial.

El docente podrá decidir en qué momento desarrollar los talleres de acuerdo a las características de los niños del aula, el contexto y el tipo de servicio educativo en el que se desempeña y considerando los propósitos de aprendizaje. Para ello, se debe tener en conocimiento las características de planificación del taller que son:

- Una forma de desarrollar aprendizajes de manera integral, partiendo de los intereses y necesidades de los niños.
- Se desarrollan competencias a través de la expresión y creación de diversos lenguajes.
- Las actividades del taller son previstas por el docente, quien organiza el espacio y los materiales para promover la expresión del niño a través de los lenguajes expresivos de dramatización, música, danza, gráfico plástico y de la expresión motriz (psicomotricidad).
- La organización que hace la docente (en función del lenguaje expresivo) promueve en los niños la posibilidad de moverse, crear, transformarse y transformar de manera libre, o con base en algunas indicaciones que la docente considere conforme a su criterio pedagógico (MINEDU, 2017, pp. 65-66).

Cabe señalar que, para esta planificación, sea taller, proyecto o unidad de aprendizaje, cualquier unidad didáctica de las tres que decida el docente llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje en el ciclo II de Educación Inicial, debe considerar el proceso de planificación que propone el Currículo Nacional.

Por consiguiente, la planificación del taller de aprendizaje, parte de la identificación de intereses y necesidades de los niños y niñas para establecer los propósitos de aprendizajes y determinar las evidencias. Luego de ello, se elabora la planificación pedagógica y diseña cada actividad en una secuencia coherente con los

propósitos, los cuales son los de inicio, desarrollo y cierre. El esquema completo de la planificación del taller se puede encontrar en el mismo documento con estas especificaciones y más.

2.2.2.7 Tipos de talleres en la Educación Inicial

De lo que se ha recopilado, existe una multitud de talleres en la Educación Inicial. Los más comunes se tratan en las siguientes citas.

En una revista digital para profesionales de la Enseñanza de la Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011) se señala los siguientes talleres en la Educación inicial:

1. Taller científico

En este taller se estimula la curiosidad, la observación y la experimentación, asimismo, el pensamiento lógico y la adquisición de la idea de ley y proceso. Entre los materiales a usarse están la balanza, agua, juegos educativos como el encaje de piezas y rompecabezas, apilamientos y mosaicos, enhebrados, loterías, dados y otros.

2. Taller de modelado

En este taller se aporta con técnicas que enriquecen las creaciones de los niños. Se debe contar con delantales, grifos, manguitos de protección y entre otros utensilios que inspiren y enriquezcan las creaciones.

3. Taller lógico-matemático

Un rincón de supermercado se podría introducir en este taller. Se utilizan imágenes para organizar, materiales educativos de juegos de cartas, dominós, dados, sellos de goma, tampones de tinta, etc.

4. Taller de escritura y grafismos

Se desarrolla a través de talleres de pintura y dibujo. Se pueden contar con juegos de simetría, de estructuración de plano, de posición, identificación y otros. La docente puede realizar actividades o juegos para reforzar los gestos de la escritura.

5. Taller de manualidades

Está dedicado para promover las posibilidades de comunicación, favoreciendo las relaciones interpersonales mediante las interacciones en grupo. Se provoca en ésta la participación, protagonismo, trabajo en equipo y la búsqueda de intereses comunes.

6. Taller de música

Este taller tiene una gran relevancia en la Educación Inicial, desde el momento en que los niños sientan y perciban que son ellos los que hacen música. Con esta se invita al niño a aprender a escucharla, reconocerla y respetarla. Sin duda, las actividades musicales tienen beneficios como aumentar habilidades de escucha, de concentración, desarrollar la imaginación, potenciar la creatividad y entre otras.

7. Taller de multiactividad

Se ofrecen en estos talleres una multitud de recursos de expresión posibles para favorecer el desarrollo personal del niño en todas sus dimensiones. Se prioriza el aprendizaje infantil desde la perspectiva globalizadora.

8. Taller de Biblioteca

Este taller permite un descanso al niño, para lo cual cuentan con un rincón de Biblioteca con ambiente acogedor, libros y cuentos e imágenes que los niños leerán y la respetarán. En este, la maestra puede leerles en grupo los cuentos.

Por su parte, Marcos (2009) comparte los siguientes talleres de forma peculiar y similar a la anterior descritas, agrupa en cinco:

1. Taller de motricidad, música y dramatización

Las acciones y beneficios en este taller son varios. En motricidad, marchas y desplazamientos, equilibrio estático y dinámico, esquema corporal, orientación espacial, coordinación, juegos con pelotas, palos, bancos, cuerdas, pañuelos y otros, juegos de exterior con bicicletas, toboganes, columpios. Para dramatizar teatros de sombras, teatro de marionetas, expresión corporal y mimo. En música, audiciones, instrumentos, ritmos, bailes, canciones, entonación, ecos, lectura de ritmos y otros.

2. Taller de lenguaje

En este taller se trabaja lo siguiente: narración, invención y creación conjunta de cuentos, en las bibliotecas manejo de cuentos y lectura de imágenes, aprender poesías, a crear y expresarlas, versos, respuesta-preguntas, las adivinanzas lógicas y tradicionales, trabalenguas, juegos con palabras, frases, contrarios, familias, veo veo, trabajar pronunciación buscando sonidos, cacofonías, realizar historias secuenciadas, cómics, ordenar fotos, hacer ejercicios faciales, juegos de mesa como puzzles, encajes, loterías de imágenes, entre otras más.

3. Taller de plástica

Para este taller existen muchas actividades: Rincones de pintura, ya sea con pinturas líquidas, con ceras blandas y ceras, con rotuladores y bolígrafos, entre otros. Los dibujos libres, de observación natural, dibujos continuados con parejas y otros. Actividades de iniciación al arte, ver obras de arte, analizar técnicas y usarlas. Rincones de modelado, de carpinterías, pequeñas construcciones, collage sobre maderas, otras técnicas, realizar técnicas con materiales reciclados como hacer juguetes, disfraces, entre otros.

4. Taller de naturaleza, observación y experimentación

Se realizan actividades como rincones de agua para que los niños jueguen libremente, fregar y lavar, con arena en el patio, entre otros. En los rincones de imanes, juegos libres, tornillos, limaduras y otros. En los rincones de fotografía, realizar fotografías con materiales sencillos o de juego, formar

álbumes, realizar historias secuenciadas y otros. Los rincones de óptica ofrecen lupas, juegos con espejitos de luz, juegos con la sombra y otros. Juegos con el aire, por ejemplo, para trabajar desplazamientos, resistencia del aire y fuerza en el que construir barcos. En los juegos de electricidad, usar linternas o circuitos eléctricos con pilas, juegos sensoriales para actividades en el que se usa los sentidos. Rincones de cocina y de biblioteca.

5. Taller de matemáticas

Este taller contiene múltiples experiencias que se agrupan en: nociones espaciales, temporales, de cantidad, de volumen, de medida, de conjuntos, ordenaciones, seriaciones, correspondencias, símbolos, signos, códigos y aproximaciones a los números. Para el desarrollo de todo ello se tiene algunas de las actividades como los juegos de carreteras, recorridos y circuitos, laberintos libres y con consignas, juegos con formas geométricas o superficies, construcciones con elementos, juegos de clasificación y ordenación, juegos con bloques lógicos, juegos mosaicos, juegos de lotería, juegos con torres, rompecabezas, dominós y otros.

También el MINEDU (2015), desde la denominación de lenguajes artísticos que expresan los niños y niñas de Educación Inicial, específicamente, desde el tipo de unidad didáctica de talleres que es una forma de desarrollar los aprendizajes y enseñanzas de manera integral, describe estos lenguajes artísticos en el documento educativo: Lenguaje dramático, lenguaje gráfico plástico, lenguaje de danza, lenguaje de música y el de

expresión corporal o conocido más como psicomotricidad, como un lenguaje expresivo y separado como otra área.

Estos, se desarrollan tanto en ambientes de aprendizaje como en los sectores de juegos, visiblemente a la hora de juego libre en los sectores y a través de talleres, lo cual es posibilitado y organizado por la docente para que los niños se expresen y creen sus proyectos a través de esos lenguajes. Veamos en qué consiste cada una de ellas:

1. Lenguaje dramático - taller de dramatización

Este lenguaje es una forma de expresión cuyo elemento de acción es el cuerpo. El gesto, movimiento y palabras son los que se hacen uso para contar algo. Las historias son creadas o representadas por los mismos actores, los niños, a través de la pantomima, el teatro o con títeres. Para ello se usan diversos instrumentos como vestuarios, máscaras, objetos para la escenografía, entre otros elementos. Además, el juego simbólico será el más visto en este taller, ya que los niños elaboran sus vivencias a través del “como sí”, representando personajes y asumiendo roles, de esa manera experimentan sus acciones y movimientos con mucha emoción y diversión. El lenguaje dramático se inserta naturalmente en el juego del niño. Algunas de las habilidades que se potencian y los aprendizajes son: fantasía y ficción, socialización, al representar personajes aprenden a comprender y respetar sus ideas y de los demás, manifiestan su identidad y la construyen; potencian su dominio y control corporal para expresarse, su voz, imaginación, noción de

tiempo, secuencia, causalidad, acción dramática, incrementa su imaginación y la capacidad de resolver problemas.

2. Lenguaje de la danza - taller de danza

En este taller se vale más de movimientos corporales con carga emotiva para expresar y comunicar, acompañado de música. Los movimientos del cuerpo son guiados por una dirección gracias a la energía, ritmo y musicalidad que lo ordenan. Se explica que la danza es una manifestación cultural que también hace uso de símbolos, ya que su historia se remonta para celebraciones con carácter ritual, se cuenta historias, transmiten ideas, sentimientos, reflejan cosmovisión particular de la cultura. Los niños al ser partícipes de esas fiestas culturales, se muestran y expresan con la danza de esa manera. Entre las habilidades y aprendizajes que desarrollan en este taller son: coordinación motora y conciencia de cuerpo, autoconocimiento y respeto de sí mismo y de los demás, conciencia de espacio desde la vivencia corporal, sentido rítmico, conciencia del tiempo, memoria cinética, imaginación y creatividad, autoestima y confianza, conciencia de cantidad, actitudes como iniciativa, paciencia, respeto y empatía.

3. Lenguaje musical - taller de música

Entender la música como un sistema de combinación de sonidos que expresan alguna emoción o idea es importante, ya que es un lenguaje en efecto. Los niños al cantar realizan una combinación de sílabas y sus voces.

Para ello, la docente y el centro debe ofrecer una educación musical responsable, pertinente y lúdica con la cual se desarrolle y potencie habilidades y actitudes que servirán para muchos campos de su vida, no solamente escuchar y sentarse a tocar instrumentos o apreciar fenómenos sonoros. Con ello, el niño desarrollará la percepción auditiva, conexión con la cultura a la que pertenece de manera respetuosa y atenta, creando, recreando y fortaleciendo su identidad personal y cultural, desarrolla su inteligencia intrapersonal e interpersonal, canaliza sus emociones, coordinación motora fina, memoria auditiva, conciencia del tiempo, habilidades lingüísticas y actitudes como concentración, paciencia, perseverancia y la curiosidad.

4. Lenguaje gráfico plástico - taller gráfico plástico o de dibujo y pintura

Se entiende por esto a aquello que se vale de materiales transformables o en los cuales se deja huellas o registro visual. Los niños dibujan y pintan, modelan y construyen con diversos materiales y surgen otros lenguajes y técnicas, como el grabado, el tejido, orfebrería, cesterías y entre otros. Las habilidades que desarrollan son las siguientes: imaginación, creatividad, expresividad, percepción visual y táctil, conciencia de cuerpo y coordinación motora, conciencia de relaciones espaciales, identidad personal y cultural, sentido estético, pensamiento crítico, curiosidad, iniciativa y respeto a la diversidad.

5. Taller de psicomotricidad

Este taller, desde el enfoque de corporeidad, implica hacer, sentir, pensar, comunicar y querer con el cuerpo. Se toma en cuenta que el niño es un sujeto de emociones, sensaciones, afectos, pensamientos, necesidades e intereses propios, los cuales, en sus primeros años, son expresados y vividos intensamente a través del cuerpo (gestos, tono, postura, acciones, movimientos y juegos) (MINEDU, 2016).

Al ser el cuerpo el centro de todo es darle la oportunidad de moverse en libertad, crear y expresarse por la vía motriz para que pueda vivir el placer de ser y actuar en el mundo. Para todo ello, el juego es el medio para explorar sus posibilidades de acción y vivir el movimiento como fuente de sensaciones y emociones, además de desarrollar sus capacidades expresivas y creativas para conectarse con el mundo (MINEDU, 2015).

Además, se señala que el primer taller de psicomotricidad puede desarrollarse en las primeras tres semanas del inicio escolar, esto dependerá del grupo de aula. Las características, necesidades y el contexto de cada grupo de niños serán motivo para modificar la propuesta. Incluso, es posible diseñarlo desde otras miradas como propiciando el juego libre, la autonomía, la libertad de expresión, el proceso de maduración y la comunicación. Por último, el rol del docente debe propiciar tres aspectos principales: proponer una rutina estable, ofrecer tiempo para jugar, moverse y expresarse naturalmente. Además de acompañar con una actitud favorable.

Para todo ello, en estas propuestas de taller en la Educación Inicial, se destaca la oportunidad de experimentar a través del juego para que los niños y niñas se expresen en sus diversos lenguajes. En esto, las emociones, sentimientos e ideas quedarán en sus producciones artísticas.

CAPITULO III. Metodología

3.1 Tipo y nivel de investigación

Este trabajo es realizado bajo un enfoque de investigación cuantitativo dado que según Hernández, Fernández y Baptista (1997), se utiliza la recolección de datos basándose en la medición numérica y el análisis estadístico.

Es de tipo básica y de nivel descriptivo. De acuerdo a Hernández et al. (1997), los estudios descriptivos “miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir” (p.60). Lo que explica que en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, conceptos o variables con los que tienen que ver, para así, describir lo que se investiga.

3.2 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental y de corte transversal. Este diseño “se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, es investigación donde no hacemos variar intencionalmente las variables independientes” (Hernández, et al., 1997, p.189). Lo que implica que se aplica un instrumento en un determinado tiempo para la recopilación de información y dar respuesta a la pregunta de investigación de la forma más idónea posible.

3.3 Población y muestra

La población son las docentes de Educación Inicial de instituciones educativas públicas de Lima. La muestra es de tipo intencional, no probabilística. Es decir, las

docentes serán elegidas por criterio y será de tipo incidental, esto en la medida que la emergencia sanitaria no permite aleatorización. Además, no probabilística porque las docentes que participan lo hacen por voluntad propia. Finalmente, se contó con la participación de 40 docentes.

Criterios de Inclusión:

- Docentes de IIEE Públicas de nivel Inicial de Lima
- Docentes que enseñan o enseñaron en aulas de ciclo II de Educación Inicial
- Docentes con recursos Tecnológicos de Información y Comunicación (TIC) para responder el cuestionario virtual

3.4 Operacionalización de variables

La variable a analizar en este estudio es sobre el juego, de cómo lo consideran las docentes como herramienta o estrategia clave en el aprendizaje infantil para incorporar en los talleres de aprendizaje.

Definición conceptual:

Es una actividad voluntaria que se da en unos límites temporales y espaciales, que sigue unas reglas que son aceptadas libremente por el individuo que juega (Huizinga, citado en Toro, 2013).

Definición operacional:

Es una actividad estratégica, participativa y motivadora para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de preescolar.

Los indicadores que la conforman son:

- Características
- Tipos de juegos y
- Beneficios en el aprendizaje del niño durante las sesiones de los talleres.

Estos mismos aspectos conforman los indicadores o ítems en el instrumento de investigación (ver en Anexos, Anexo A: matriz de Consistencia y Anexo B: Matriz de Operacionalización).

3.5 Técnicas e instrumentos

La técnica que se empleó para el recojo de datos fue una Encuesta y el instrumento, un Cuestionario estructurado, el mismo que se virtualizó a través del formato Google Form y fue compartido por correo electrónico y redes sociales (Facebook y WhatsApp).

Para la recolección de información se utilizó el instrumento de Cuestionario, con el objetivo de recabar información para determinar qué consideraciones tienen las docentes de Educación Inicial acerca del juego para incorporar en los talleres de aprendizaje de niños y niñas de instituciones educativas públicas de nivel Inicial (Ver Anexo C: Instrumento de Investigación. *Cuestionario para docentes de Educación Inicial sobre la incorporación del juego en los talleres de aprendizaje de niños y niñas de instituciones educativas públicas de Lima*).

Este instrumento fue adaptado al de Castellar, et al. (2015), titulado: *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar*

del Instituto Madre Teresa de Calcuta. Por lo que se elaboró correspondientemente al objeto de la investigación con énfasis de la incorporación del juego en las sesiones de talleres de aprendizaje, teniendo como referencia y base el instrumento usado en tal estudio citado.

Para la validación del instrumento, de acuerdo con Hernández et al. (1997), es un requisito clave que el instrumento de medición demuestre ser confiable y válido, de lo contrario, los resultados de la investigación no serían tomados en serio. “La validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 243). Asimismo, McMillan y Schumacher (citado por Marín y Molina, 2011) “aconsejan que son necesarios dos pasos para tener retroalimentación antes de aplicar un cuestionario en un estudio: valoración de su contenido y prueba piloto del cuestionario” (p. 200). Por ende, se procedió a aplicar ambos procedimientos para la validación y confiabilidad del instrumento de investigación.

En base a ello, la validación del instrumento se sometió a una evaluación de validez de contenido por cinco jueces expertos en el tema, quienes respondían a los siguientes criterios a considerar: ser docentes licenciados, magísteres o con doctorados. Se entregó a cada uno de ellos la Hoja de Validación del instrumento cuyo diseño estaba conformado por una columna de los Ítems o preguntas del Cuestionario, y tres filas con categorías de relevancia, pertinencia y claridad, y una cuarta de sugerencias (opcional) para la evaluación de cada Ítem.

Las respuestas se procesaron para el análisis de concordancia a través de la Prueba Binomial en Microsoft Excel 2016. Se elige esta prueba porque los datos son dicotómicos y se tiene un solo grupo de sujetos. Sosteniéndose en Escurra (1988) quien señala que la Prueba Binomial (PB):

es una de las formas para cuantificar la validez de contenido por criterio de jueces... y los resultados permiten concluir que el coeficiente V de Aiken es el más adecuado para determinar su validez, ya que ayuda obtener valores factibles de ser contrastados estadísticamente según el tamaño de la muestra de jueces seleccionados (p.103).

El mismo autor manifiesta que, en los resultados, el cálculo realizado nos da la probabilidad (p) de que el ítem o pregunta es válido de contenido cuando es menor de 0.05 ó 0.01. Es decir, $p < 0.05$. Al determinar ello, cuando el valor de $p < 0.05$ se dice que existe concordancia significativa entre los expertos en ese ítem o pregunta. Si algún ítem de validación tiene un $p \geq 0.05$, no hay validez de contenido por jueces, por lo que se debe corregir y tomar en cuenta las sugerencias y observaciones del experto para reelaborar.

En base a todo lo anterior, después de realizar la Prueba Binomial los resultados obtenidos fueron satisfactorios, debido a que la probabilidad de todos los ítems del instrumento de Cuestionario de la Investigación, es de $p < 0.05$, lo que significa que el instrumento tiene validez. (Ver Anexo D: Validez de Instrumento - Prueba Binomial).

Asimismo, a pesar de tales resultados fiables, no se deshicieron de las sugerencias de los jueces expertos, más al contrario, se hicieron los reajustes necesarios con ellos para la mejora del propio instrumento.

Seguidamente, respecto a la confiabilidad del instrumento, que se trata del “grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto, produce resultados iguales” (Hernández et al., 1997, p.242), se aplicó el Cuestionario en una Prueba Piloto a un total de 15 docentes de Educación Inicial con características similares a la población muestra. Para calcular los resultados existen varios procedimientos. Las fórmulas para calcular el coeficiente de confiabilidad; pueden oscilar entre 0 y 1, donde un coeficiente de 0 significa nula confiabilidad y el 1 representa un máximo de confiabilidad, que es total confiabilidad. El procedimiento que se utilizó para calcular es del Coeficiente de alfa de Cronbach, desarrollado por J. L., Cronbach, que consiste en aplicar el instrumento de medición y calcular el coeficiente.

Fórmula de coeficiente de α de Cronbach:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Una vez que se aplicó el Alfa de Cronbach en Excel, usando la fórmula para determinar la confiabilidad del instrumento, el resultado fue de 0.66, lo que evidencia que el instrumento es confiable (Ver anexo E: Resultados de confiabilidad del Instrumento). En efecto, el instrumento cuenta con un nivel óptimo para medir la variable independiente que se estudia, el juego.

El cuestionario consta de 10 preguntas cerradas con opciones de respuestas múltiples. Los participantes, de manera virtual tuvieron acceso al Cuestionario virtual por Google Form ingresando a través de un link facilitados y compartidos.

3.6 Plan de análisis

Para analizar los resultados se siguieron los siguientes pasos.

Primero, en la parte de inicio de la aplicación de la Encuesta virtual, se adjuntó un Consentimiento Informado para que el participante pueda leer y decidir participar voluntariamente continuando con la segunda parte, que fue el acceso directo a la Encuesta de Cuestionario, en el que responde las 10 preguntas marcando sus consideradas respuestas. Esto se realizó enviando el link de la Encuesta a través de correo electrónico y en algunas ocasiones por redes sociales de contactos almacenados, los cuales se guardaron cuando se estuvo en prácticas, para hacer llegar a grupos de docentes y al mayor número posible de docentes voluntarias a participar y responder la Encuesta.

Segundo, los resultados obtenidos se procesaron en el programa de Microsoft Excel 2016. Los datos se pasaron a una base de datos elaborada y se realizó una codificación de respuestas (usando el libro de códigos elaborada: Libro de códigos), según información obtenida en cada pregunta del Cuestionario.

Tercero, para el análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva, lo que quiere decir que se describen los datos, valores o puntuaciones obtenidos por cada variable. Para ello, se procedió a la elaboración y presentación de los resultados

representados mediante tablas estadísticas en frecuencias y porcentajes por cada pregunta que componen a la variable. Seguidamente, se realiza el análisis de los mismos mediante una interpretación de los datos por cada pregunta.

Finalmente, se elaborarán las conclusiones y recomendaciones de los datos obtenidos.

3.7 Consideraciones éticas

- El Proyecto de Investigación fue revisado y aprobado por el Comité Institucional de Ética en Investigación (CIEI) de la Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Autonomía: el docente recibió virtualmente el acceso a un consentimiento informado mediante una Hoja Informativa para participar en la investigación, dando cuenta del nombre, objetivo, metodologías y beneficios del mismo como participante voluntario en la investigación presentada.
- Confidencialidad de la información y anonimato: La información obtenida en la aplicación del instrumento de investigación fueron usados exclusivamente para fines del mismo. Además, se preservó el anonimato de los docentes participantes usando códigos.
- Beneficio a los participantes: como beneficio de utilidad para los participantes, les será facilitado el listado de libros contenidos en marco teórico en el estudio y el documento final del presente trabajo de investigación.

- No maleficencia: No se expuso a riesgos innecesarios ni a ningún peligro o daño a los participantes.
- Devolución de resultado: Los resultados alcanzados se harán llegar vía correo electrónico a todos los docentes participantes en la investigación.

CAPITULO IV: Resultados

A continuación, se presentan los resultados alcanzados por cada una de las preguntas que conforman los indicadores y/u objetivos de la investigación. Estos a través de tablas estadísticas de frecuencias y porcentajes y su análisis de los mismos mediante su interpretación.

4.1 Resultados: tablas e interpretaciones

4.1.1 Resultados del indicador de características de juego infantil

Pregunta 1: ¿Qué características principales del juego considera más para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?

Tabla 1

Características principales del juego que consideran más para incorporar en los talleres de aprendizaje

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| La motivación, participación y diversión | 23 | 57.5% |
| El valor y fin en sí misma del juego | 6 | 15% |
| La espontaneidad y capacidad activa | 11 | 27.5% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 1, se observa que el mayor porcentaje de docentes (57.5 %) manifiesta que las características principales del juego que más consideran para incorporar en los talleres son la motivación, participación y diversión. Seguidamente, el 27.5% de docentes refieren que las características principales del juego que más

consideran son la espontaneidad y capacidad activa. Y, en menor porcentaje, el 15 % manifiestan que el valor y fin en sí misma del juego son las características que consideran para incorporar en los talleres. Esto demuestra que más del 50 % de docentes que incorporan el juego en los talleres lo hacen porque a través de este, las actividades se desarrollan con los niños de manera divertida, participativa y les mantiene muy motivados.

4.1.2 Resultados del indicador de tipos de juego infantil

Pregunta 2: En general, ¿Con qué frecuencia incorpora los siguientes tipos de juego en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?

Tabla 2

Frecuencia y porcentaje del uso de tipos de juegos, en general, para incorporar en los talleres de aprendizaje

| Tipos de juego | FRECUENCIA DE USO | | | | | | | | Total | |
|-----------------------|-------------------|---|------------|------|---------|-------|---------|-------|-------|-----|
| | Nunca | | Casi Nunca | | A veces | | Siempre | | | |
| | f | % | f | % | f | % | f | % | f | % |
| 2.1 Juego simbólico | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 40 | 24 | 60 | 40 | 100 |
| 2.2 Juego de reglas | 2 | 5 | 2 | 5 | 25 | 62.50 | 11 | 27.50 | 40 | 100 |
| 2.3 Juego cooperativo | 0 | 0 | 1 | 2.50 | 18 | 45 | 21 | 52.50 | 40 | 100 |

Interpretación:

En la tabla 2, se observa que el 60% de docentes manifiestan que utilizan siempre el juego simbólico en los talleres. El 52.5% de docentes refieren que utilizan siempre el juego cooperativo. Y, el 27.5% de docentes utilizan siempre el juego de

reglas. Esto significa que el juego simbólico es el tipo de juego que con más frecuencia consideran incorporar las docentes en los talleres de aprendizaje, ya que el mayor porcentaje de docentes respondieron ello, siendo más de la mitad de ellas.

Además, se observa que el 62% de docentes hacen uso, a veces, el juego de reglas. Siendo este el mayor número de docentes que lo manifiestan, sobrepasando al juego simbólico, pero con la diferencia de menor frecuencia de uso. Siguiendo, con porcentajes no tan distantes de 45% y 40% de docentes, refieren que el juego cooperativo y juego simbólico, respectivamente, utilizan a veces.

Por otro lado, un mínimo porcentaje de docentes que utilizan con muy poca frecuencia son los tipos de juego cooperativo y juego de reglas. El 2,5% y 5% lo usan casi nunca el juego cooperativo y juego de reglas, respectivamente. Y, el 5% de docentes nunca utilizan el juego de reglas.

Estos resultados, evidencian que el juego simbólico y el juego cooperativo son los más utilizados en los talleres de aprendizaje. Principalmente, sin duda, el juego simbólico es el más representativo de la Educación Inicial, por lo que los resultados demuestran y comprueban ello. Lo que nos lleva a recordar de los beneficios que trae consigo, pues posibilita muchos aprendizajes como la sociabilidad, estimula la creatividad y la imaginación. Además de ser un medio para la expresión de su mundo interior y sus experiencias del niño.

Pregunta 3: De acuerdo a su rol durante el juego, ¿Qué tipos de juego incorpora con mayor frecuencia en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?

Tabla 3

Tipos de juego de acuerdo al rol del docente que incorporan más en los talleres de aprendizaje

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Juego dirigido | 1 | 2.5% |
| Juego libre | 24 | 60% |
| Ambos | 15 | 37.5% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación:

De la tabla 3, se observa que el 60 % de docentes manifiestan que el juego libre es el que incorporan más en los talleres, de acuerdo a su rol durante el juego. De esto se infiere que un número mayor de docentes permiten más jugar libremente a los niños en las actividades de talleres a que estar dirigiendo ellas a los niños.

Así también, el 37% de docentes refieren que incorporan ambos tipos de juego: juego libre y juego dirigido de acuerdo a su rol durante dentro de las actividades del taller. Esto significa que las docentes consideran que es necesario incorporar ambos juegos en paralelo o de manera intercalada en el desarrollo de actividades de talleres.

Por otro lado, un mínimo porcentaje de docentes de 2.5 %, utilizan el juego dirigido desde su rol de docente durante el juego en los talleres. Esto representa a 1 de un total de 40 docentes, que lo utiliza, lo que refleja que casi ningún docente considera

incorporar ese tipo de juego en los talleres, lo que comprueba que podrían considerar que ellas no priorizan su dirección total del juego de los niños y niñas en los talleres.

De estos resultados, podemos decir que las docentes priorizan la libertad de decisión y expresión de los niños a través del juego libre, acompañándolos mediante la observación y brindando protagonismo activo a los niños y niñas. Podemos afirmar entonces que el juego libre es el que más consideran utilizar las docentes en los talleres, por sus beneficios y característica voluntaria y libre para el niño y niña que juega. Mediante el juego libre los niños y niñas son capaces de tomar sus propias iniciativas y disfrutan el proceso, lo cual fomenta su creatividad, autonomía, espontaneidad y toma de decisiones.

Pregunta 4: De acuerdo a las características de los niños y niñas de su aula, ¿Qué tipos de juego incorpora con mayor frecuencia en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?

Tabla 4

Tipos de juegos de acuerdo a las características de niños que incorporan más en los talleres de aprendizaje

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Juegos individuales | 1 | 2.5% |
| Juegos grupales | 19 | 47.5% |
| Ambos | 20 | 50% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación:

En la tabla 4 se observa que el 50% de docentes manifiestan que incorporan más en los talleres ambos tipos de juego, que son los juegos grupales y juegos individuales. Esto revela que las docentes consideran más incorporar los dos tipos de juegos en los talleres, teniendo en cuenta las características de los niños y niñas.

Además, el 47.5% de docentes consideran incorporar juegos grupales en los talleres. Este es un número considerable, ya que el porcentaje de número de docentes es bastante y el que prosigue al primero, después de la opción de ambos. Por tanto, los juegos grupales son también los tipos de juegos que más incorporan en los talleres las docentes de acuerdo a las características de los niños y niñas.

Sin embargo, según la tabla 4, solamente el 2.5% de docentes considera incorporar los juegos individuales en los talleres, lo que equivale a 1 de un total de 40 docentes que manifiesta ello. De esto se infiere que, de acuerdo a las características de los niños y niñas del aula, los juegos individuales, de manera particular, son los menos considerados para incorporar en los talleres, pero en paralelo, ambos juegos son incorporados más, como se interpretó al inicio y se representan en la tabla 4 en la cuarta fila. Se podría decir de estos resultados, que las docentes consideran que ambos juegos son importantes para los niños y niñas, ya que traen consigo aprendizajes cruciales y necesarios para su desarrollo personal y social como las habilidades sociales.

Pregunta 5: Sobre las tres anteriores preguntas acerca de tipos de juego, ¿Qué aspecto toma en cuenta principalmente para elegir el tipo de juego e incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?

Tabla 5

Aspectos que toman en cuenta para elegir el tipo de juego e incorporar en los talleres de aprendizaje

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---|-------------------|-------------------|
| Estado emocional de los niños | 15 | 37.5% |
| Características del grupo de niños del aula | 13 | 32.5% |
| Propósitos del taller | 12 | 30% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación:

En la tabla 5 se observa que un porcentaje mayor de 37.5% de docentes manifiestan que es el estado emocional de los niños el aspecto que toman en cuenta principalmente para elegir el tipo de juego e incorporarlo en los talleres. Seguidamente, no más distantes, se tiene los dos siguientes aspectos que las docentes toman en cuenta principalmente para elegir el tipo de juego: con un 32.5% de docentes, las características del grupo de niños de aula y con un 30% de docentes que refieren a los propósitos del taller como aspecto principal a considerar.

Esto indica que las docentes consideran los tres aspectos de manera paralela, ya que el número total de docentes están repartidas en cantidades casi iguales y no tan distantes de 15, 13 y 12 en respuesta a los tres aspectos: estado emocional de los niños, características del grupo de niños y propósitos del taller como se observa en la tabla 5. Estos aspectos son considerados para el tipo de juego a elegir e incorporar en los talleres.

4.1.3 Resultados por preguntas del indicador de beneficios del juego infantil

Pregunta 6: ¿En qué momento del taller de aprendizaje considera que es más oportuno incorporar el juego?

Tabla 6

Momentos del taller que consideran más oportuno para incorporar el juego

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| En el inicio | 18 | 45% |
| En el desarrollo | 16 | 40% |
| En el cierre | 6 | 15% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación:

Según se observa en la tabla 6, el 45 % de docentes considera que el momento de inicio del taller es el más oportuno para incorporar el juego. Lo que equivale a 18 docentes de un total de 40 que manifiestan esa respuesta. Con un porcentaje cercano al anterior de 40 % de docentes, consideran que el momento de desarrollo del taller es el más oportuno para incorporar el juego. Y, con un 15% de docentes que refieren que el momento de cierre del taller es el más oportuno para incorporar el juego.

De estos, se infiere que mayormente las docentes utilizan el juego al inicio del taller, en el momento de comienzo de las actividades ya que es importante y oportuno para ellas iniciar jugando, además que genera motivación, interés y participación desde el comienzo de la actividad. Asimismo, también hay muchas docentes que utilizan el juego en el desarrollo, cuando es el momento central del taller y es allí que el juego contribuye significativamente. Se puede decir que consideran el momento clave que es

el desarrollo, por lo que, es importante que los niños y niñas jugando realicen y consoliden sus aprendizajes. Sin embargo, en el cierre o momento final del taller pocas utilizan el juego en los talleres, lo que indica que no es tan oportuno utilizarlo al concluir la jornada, ya que no aportaría mucho.

Pregunta 7: ¿Qué beneficio clave del juego considera usted para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?

Tabla 7

Beneficios claves del juego que consideran para incorporar en los talleres

| Alternativas | F | Porcentaje |
|--|-----------|-------------------|
| Contribuye en el logro de propósitos del taller de aprendizaje | 11 | 27.5% |
| Garantiza un aprendizaje significativo e integral de los niños | 10 | 25% |
| Es una estrategia motivadora, participativa e integradora para los niños | 19 | 47.5% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación:

En la tabla 7 se observa que el 47.5% de docentes manifiestan que el beneficio clave del juego es ser una estrategia motivadora, participativa e integradora para los niños y niñas cuando se incorpora en el taller, lo cual consideran primordialmente. Un 27.5% de docentes manifiestan que valoran el beneficio del juego de contribuir en el logro de propósitos del taller. Un 25% de docentes refieren que el beneficio clave que consideran del juego para incorporar en los talleres es que garantiza un aprendizaje significativo e integral de los niños y niñas.

De todo ello, se puede decir que el beneficio clave del juego que más consideran las docentes para incorporar en los talleres es por ser una estrategia motivadora, participativa e integradora para los niños y niñas. Sin duda, el juego es muy importante para el aprendizaje de los niños y niñas, porque les motiva, les mantiene activos e interesados en la actividad que realizan y que fomentan su interacción con sus pares, haciéndose parte de todos.

Pregunta 8: ¿Cuánto considera usted que el juego debe estar orientado o articulado a los propósitos del taller de aprendizaje?

Tabla 8

Frecuencia y porcentaje de valoración de la orientación del juego a los propósitos del taller de aprendizaje

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Nada | 0 | 0% |
| Casi nada | 1 | 2.5% |
| Bastante | 20 | 50% |
| Totalmente | 19 | 47.5% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación:

De la tabla 8, se observa que mayormente las docentes consideran que los juegos deben estar orientados bastante y totalmente a los propósitos del taller. Siendo el 50% que afirma que debe estar orientado bastante y el 47.5% totalmente. Esto indica que las docentes sostienen que es importante que el juego ayude a lograr los

propósitos del taller, por lo que consideran y valoran la articulación y orientación del juego a los propósitos del taller bastante y totalmente.

En contraste, hay un porcentaje de 2.5% de docentes, equivalente a 1 de un total de 40 de ellas, lo cual es casi ninguna que considera que el juego debe estar orientado casi nada a los propósitos del taller; es decir, que no considera mucho ni tiene en cuenta en lo absoluto que el juego debe responder o contribuir en el logro de propósitos del taller.

Pregunta 9: ¿Cuán importante es para usted incorporar el juego desde la planificación del taller de aprendizaje?

Tabla 9

Frecuencia y porcentaje de valoración de la importancia de incorporar el juego desde la planificación del taller

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Nada importante | 1 | 2.5% |
| Poco importante | 1 | 2.5% |
| Importante | 19 | 47.5% |
| Muy importante | 19 | 47.5% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación:

En la tabla 9 se observa que en porcentajes mayores las docentes consideran importante y muy importante incorporar el juego desde la planificación del taller, siendo el 47.5 % de docentes que lo manifiestan en cada respuesta: importante y muy

importante. Lo que sería equivalente a la suma total de 38 docentes de 40 que consideran importante y muy importante que el juego también debe planificarse junto con el taller. A diferencia de ello, la suma de 3% de docentes señala que es poco importante y nada importante que el juego sea incorporado en la planificación del taller, como se observa en la tabla 9 en la segunda y tercera fila de la columna de porcentajes.

De estos, se puede inferir que la mayoría de docentes consideran crucial planificar también el juego en el taller de aprendizaje, ya que les permite tener claro el cómo, con qué y en qué tiempo van a llevar a cabo la actividad, pero sobre todo, planificar les permite tener claro qué propósitos de aprendizajes se plantean lograr.

Pregunta 10: ¿En qué nivel considera usted que la incorporación de la estrategia del juego en los talleres de aprendizaje contribuye en el logro de los aprendizajes esperados para los niños y niñas del aula?

Tabla 10

Frecuencia y porcentaje de niveles de valoración de la contribución del juego en logro de propósitos de los talleres

| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------|-------------------|-------------------|
| Bajo | 0 | 0% |
| Medio | 6 | 15% |
| Alto | 34 | 85% |
| Total | 40 | 100% |

Interpretación

De acuerdo a la tabla 10, el 85% de docentes consideran que la incorporación del juego contribuye en el logro de propósitos del taller en un nivel alto, mientras que

el 15% de docentes manifiesta que el juego contribuye en un nivel medio y el 0% que contribuye en un nivel bajo. De esto se infiere que la mayoría de docentes concuerdan que el juego realmente garantiza el logro de propósitos del taller, valorándolos con un nivel alto de contribución.

CAPITULO V: Discusión

A continuación, se presenta el análisis y discusión de los resultados encontrados en el capítulo anterior. Los resultados coinciden con el de varios estudios y marco teórico planteado en la investigación, por lo que se corrobora el uso de esta estrategia en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas.

Para este análisis y discusión se procederá realizar desde los objetivos específicos de la investigación, como se ha desarrollado en los resultados en el capítulo anterior, a partir de los tres indicadores: características, tipos y beneficios del juego que se tomaron para describir y organizar los resultados, que, en definitiva, también conforman los tres objetivos como corresponde.

En relación al primer objetivo, de describir qué características consideran las docentes para incorporar el juego en los talleres, en la presente investigación, se ha dado con el resultado de que más del 50% de las docentes manifestaron que es la motivación, participación y diversión aquellas características principales que consideran del juego. Estos resultados coinciden con los planteamientos teóricos propuestos por múltiples autores, quienes recogen que el juego es libre, espontáneo, produce placer porque trae consigo la risa, diversión y bromas, que es un elemento motivador ya que jugando se hace más interesante y atractiva cualquier actividad que realiza el niño o niña y que permite la interacción social, la comunicación, es activo, lo que hace que sea integradora y participativa (Venegas et al., 2018; Blanch & Antón, 2016; Delgado, 2011).

Por otra parte, menos del 50%, se obtuvo que las docentes manifestaron como las características principales que atribuyen al juego: la espontaneidad y capacidad activa, y el valor y fin en sí mismo. Un tanto similar, estos resultados son equivalentes a una de las conclusiones positivas que rescató Wiberg (2016), en una de sus conclusiones de su investigación, donde las docentes conciben al juego como una actividad libre, espontánea e iniciada por el niño y que le permiten experimentar y dirigir su aprendizaje. Estas descripciones del juego responden a una motivación intrínseca, libre y placentera que el juego genera en el niño para desarrollar su actividad, por lo que lo hace atractivo siendo el protagonista activo. A esto se suma, lo que MINEDU (2019) enumera dentro de las características del juego, siendo entre ellas que éste es libre y tiene un valor en sí mismo.

Del segundo objetivo de la investigación, de describir los tipos de juegos que consideran las docentes para incorporar en los talleres de aprendizaje, se obtuvo resultados considerando diversos aspectos o contextos y que la conforman varias preguntas (2, 3, 4 y 5).

Desde el aspecto general (en la etapa infantil), el 60% de docentes consideran utilizar con mayor frecuencia en los talleres el juego simbólico, siguiendo a ésta con porcentajes inferiores a 50% consideran el juego cooperativo y luego el juego de reglas.

Desde marco teórico, este resultado es corroborado por Diez (citado en Zapata, 2015) quien señala que, en la etapa de Educación Inicial, el juego simbólico es el más

representativo y que marca el apogeo, permitiendo al niño que exprese su mundo interior y acepte los conocimientos de los demás que juegan para crear una nueva realidad. A través de esta actividad los niños juegan al “como si”, a dramatizar, asumiendo roles de personajes y otros. Por esta razón, se puede decir que las docentes mayormente abren espacios y oportunidades para posibilitar a los niños desarrollar su juego simbólico, por lo que consideran ello en sus respuestas.

Además, en talleres de dramatización, que consiste en jugar a actuar, a asumir roles de personas o personajes ficticios, muchas docentes permiten que en todos los momentos se desarrolle el taller jugando, sea con el juego de roles, de representación o juego dramático como se acostumbra denominar. El mismo MINEDU (2015) también afirma que el lenguaje dramático del niño naturalmente se inserta en el juego, por lo que elaboran sus vivencias a través de la representación de personajes, asumiendo roles, experimentando de esa manera acciones y movimientos con mucha emoción y diversión.

Por otro lado, en los resultados el juego de reglas es menos considerado por las docentes para incorporar en los talleres, después del juego simbólico. Se dice que el juego de reglas es guiado por normas o reglas, de allí su nombre, por lo que se suele exigir el cumplimiento de las mismas para llevar a cabo el juego (Russell citado por López, 2010). Las docentes, por tanto, podrían tener en cuenta lo que Russell explica y promover más otros tipos de juegos que los que meramente estén basados en reglas y pocas veces lo incorporan, y más al contrario priorizan otras.

Desde el aspecto de rol de docentes, el tipo de juego que más consideran las docentes (60%) para incorporar en los talleres, es el juego libre, lo que configura el mayor porcentaje manifestado. Sobre esto, Venegas et al. (2018) señala que este tipo se describe por ser espontáneo y que la docente brinda las condiciones necesarias para que el niño actúe y se exprese libremente. Asimismo, se asemeja con lo que Wiberg (2016) en otra de sus conclusiones positivas en su investigación, sobre las concepciones que las docentes parvularios refieren sobre el juego libre, recoge que demostraron reconocer el valor educativo del juego libre como un espacio que acoge las características e intereses de los niños en relación a ciertas actividades. Recalca que esto es manifestado porque el juego libre es una actividad iniciado por los mismos niños y sobrellevado hasta culminar.

Continuando, de acuerdo al aspecto de características de los niños de aula, en los resultados se obtuvo que el 50% de docentes refieren que incorporan ambos, tanto juegos grupales como individuales. De esto, los mismos autores citados anteriormente Venegas et al. (2018), afirman que el juego individual es cuando el niño juega sin interactuar con otros, a pesar de estar rodeado por muchos. En contraste, el juego grupal es aquella que se juega con otros niños en grupo en el que hay una relación cooperativa, de asociarse con los demás y divertirse, además de lograr en grupo los objetivos que se proponen. Entonces, eso da a entender que las docentes podrían conocer y tomar en cuenta para decidir utilizar más ambos tipos de juegos en los talleres, incorporando de

manera paralela o intercalada, debido a que responde al aspecto y sería el que mejor aportaría en el aprendizaje de los niños y niñas.

De igual manera, en los resultados de la última pregunta que conforma este objetivo dos, las docentes consideran tres aspectos claves para elegir e incorporar cualquier tipo de juego. Estos son: estado emocional, características de los niños y niñas y propósitos del taller, siendo un 30% en adelante el porcentaje de docentes que refieren tales resultados por cada aspecto respectivamente. Esto demuestra que, de manera general, estos son claves para decidir usarse el tipo de juego en los talleres, que como se ha mencionado en el marco teórico en el estudio, son puntos de referencia y que complementa a las anteriores.

Del tercer objetivo, de describir los beneficios del juego que consideran las docentes para incorporar en los talleres de aprendizaje, se obtuvo varios resultados de cada una de las cinco preguntas del cuestionario (pregunta 6, 7, 8, 9 y 10) que lo conforman este último objetivo de investigación.

Sobre el momento oportuno del taller para incorporar el juego, el 45% de docentes manifiesta que es al inicio y el 40% el momento de desarrollo del taller. De acuerdo a Marcos (2009) el momento de inicio del taller es un tiempo libre que permite al niño la elección de diferentes actividades o rincones de juego-trabajo. Además, es en éste que se explica la técnica para el uso de materiales, el juego y algunas ideas. Se fijan las reglas para la actividad. Se realizan de manera libre, por voluntad y decisión del

niño. De allí que las respuestas de las docentes podrían tomar base. Además, podrían responder a otros aspectos o puntos más del juego para manifestar tales respuestas, ya que teniendo en cuenta las características del juego, en cualquiera de los momentos del taller podría ser oportuno y tener un papel clave en las actividades desarrolladas.

Respecto a los beneficios del juego para incorporar en los talleres, se obtuvo que el 47.5% de docentes manifiestan que el beneficio clave del juego es ser una estrategia motivadora, participativa e integradora para los niños y niñas. Tales resultados, coincide con el trabajo de Morales (2018) quien demuestra que los juegos contribuyen significativamente en el área de comunicación, además que se ha evidenciado que el desarrollo de juegos tradicionales muy pedagógicos promueve la convivencia, comunicación, solución de conflictos y otros aspectos que favorecen el desarrollo integral de los niños y niñas. Dado que la participación requiere del uso de habilidades comunicativas, sin duda con los resultados en la presente investigación tienen un estrecho vínculo. El beneficio del juego de promover la participación e integración requiere que el niño pueda interactuar, comunicarse y convivir con sus pares y en la actividad desarrollada, lo cual también fomenta la sociabilidad.

Continuando, el 27 % consideran el beneficio del juego de contribuir en el logro de propósitos del taller y un 25% de docentes refieren que el juego garantiza un aprendizaje significativo e integral de los niños y niñas. Al observar tales resultados, podemos encontrar similitud con el de Tuni y Ccayahuallpa (2017), de quienes en su investigación se demostró que el juego influye en el desarrollo personal y social del niño

y niña, por lo que trae consigo muchos beneficios para el aprendizaje y desarrollo integral del niño preescolar. Todas estas, corroboran y explican los resultados obtenidos sobre los beneficios, ya que el juego en los diferentes estudios promueve el logro de los aprendizajes significativos en distintas áreas, y el desarrollo integral de los niños y niñas. También, Morales (2018), al concluir la evidencia de que existe una moderada asociación entre juego y aprendizaje significativo en el área de comunicación, reafirma el resultado de la presente investigación. Al ser el juego una actividad que implica el uso de diversas destrezas, experiencias y comunicación, permite que los niños y niñas construyan sus aprendizajes de manera significativa e integral.

Además, desde el marco teórico, López (2010) reafirma también que el juego potencia varias áreas del niño como son la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad; es decir, beneficia todos los campos o áreas de aprendizaje, en definitiva, de manera integral. A ello se suma Delgado (2011) quien afirma que el juego, en nuestros primeros años de vida, favorece un desarrollo integral en distintos niveles, ya que todo lo que aprendemos jugando lo hacemos de manera rápida y eficaz, por lo que los resultados no difieren en absoluto.

Siguiendo, de los resultados sobre las consideraciones de las docentes sobre si los juegos deben estar orientados bastante y totalmente a los propósitos del taller. El 50% de docentes manifestaron que debe estar orientado bastante y el 47.5% totalmente. Estos resultados, son coherentes también a lo que señalan los autores en el párrafo anterior, ya que, si el juego posibilita un desarrollo integral, por ende, el logro de aprendizajes

esperados, para ello el rol del docente es organizar y orientar al juego en esa dirección. A pesar de que el juego trae consigo un fin y valor en sí mismo, las docentes son quienes deben programar sus actividades en base a los propósitos a alcanzar. Esto mismo también manifestaron las docentes, en una de las conclusiones a la que se llega en el estudio de Wiberg (2016) que, si bien el juego es una actividad libre llevada a cabo por los niños, para el logro de aprendizajes se debe tener objetivos pedagógicos explícitos.

Sobre la planificación, en los resultados el 95% de docentes consideran que es importante y muy importante incorporar el juego desde la planificación del taller, lo que nos lleva a deducir que sería el fin para alcanzar los propósitos y tener un diseño claro de cómo, cuándo, con qué y para qué se incorpora en el taller de aprendizaje. Esto concuerda con lo señalado en MINEDU (2017), en el que recalca que la importancia de planificar tiene base en el desarrollo de aprendizajes del niño, ya que dentro de la organización se considera las características de la atención que se ofrece con la finalidad de alcanzar desarrollar las competencias establecidas en el Currículo Nacional y Programa Curricular de Educación Básica.

Finalizando, en los resultados de la última pregunta que conforma este tercer objetivo, el 85% de docentes refieren que la incorporación del juego en los talleres contribuye en el logro de propósitos en un nivel alto. Esto es equivalente a lo que Córdova (2017), en su trabajo, concluye que el taller de actividades lúdicas sí mejora las habilidades sociales de los niños y niñas, mejorando la comunicación con sus pares y docente, y por ende el rendimiento escolar. Para ello, si se determinó que se mejoró el

rendimiento escolar de los niños y niñas, es porque se ha logrado aprendizajes trazados en cada taller de juego realizado con los niños y niñas. De ello, se concluye su contribución en el proceso de aprendizaje y desenvolvimiento en el aula de los niños y niñas.

Además, se corrobora con los resultados que obtuvo en su estudio Meza (2019), quien resalta en su conclusión que el juego es un elemento principal en la Etapa de Educación Inicial y es la propuesta más apropiada por ser recursos didácticos que posibilitan el logro de competencias establecidas en el Ciclo. Asimismo, Castellar, et al. (2015), en uno de sus resultados concluye que, en teoría, las docentes reconocen la importancia del juego y su papel relevante en el proceso formativo de los niños y niñas. Sin duda, el uso del juego en las actividades de los niños contribuye de manera eficaz, ya que jugando aprenden mejor, por tanto, su uso e incorporación es crucial para el logro de propósitos, lo cual se evidenció considerablemente en las respuestas de las docentes en esta investigación. En el marco teórico, se reafirma que todo lo que aprendemos mediante el juego se asimila de manera rápida y eficaz, por lo que se debe apostar incluir el juego para lograr el máximo rendimiento escolar, lo que avala el logro de aprendizajes en un nivel alto, especialmente en la etapa infantil (Solís, 2019 y Delgado, 2011).

CAPITULO VI: Conclusiones

A partir de los resultados y análisis de los datos obtenidos en la presente investigación, se puede determinar las siguientes conclusiones de acuerdo los objetivos planteados:

1. Las docentes de Educación Inicial de instituciones educativas públicas de Lima consideran como características principales del juego la motivación, participación y diversión para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas.
2. Las docentes de Educación Inicial de instituciones educativas públicas de Lima consideran que el juego simbólico y el juego libre es el que consideran incorporar con mayor frecuencia en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas.
3. Las docentes de Educación Inicial de instituciones educativas públicas de Lima manifiestan que el beneficio clave del juego que toman en cuenta para incorporar en los talleres es porque es una estrategia motivadora, participativa e integradora para los niños y niñas. Además, las docentes consideran que el juego les ayuda lograr los propósitos del taller de manera eficaz en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

CAPITULO VII: Recomendaciones

A continuación, se presenta recomendaciones que pueden ser consideradas para seguir fortaleciendo los conocimientos sobre el juego preescolar como estrategia clave para incorporar en actividades de aprendizaje de los niños y niñas.

- A los investigadores que se interesan en el tema, se invita a realizar estudios de tipo experimental o aplicativo y analizar los resultados de los mismos. Considerando incluso el uso del juego en talleres en un contexto de trabajo remoto.
- Sobre el instrumento del Cuestionario, en los próximos estudios a utilizar, en el proceso de validación del instrumento, se recomienda realizar la prueba piloto con una muestra mayor a 15 docentes para tener resultados más precisos y más confiables.
- A las docentes de nivel Inicial se les recomienda continuar fortaleciendo y profundizando los conocimientos sobre el juego preescolar e incorporar en las actividades de enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anderson Mc-Name, J. K. y Bailey S.J. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Recuperado de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Antón, M., Blanch, S. y Edo, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. Ediciones Octaedro, S.L. Recuperado de <https://bibvirtual.upch.edu.pe:2893/es/ereader/cayetano/114193?page=1>

Baena, A. y Ruiz, P. J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993>

Blanco, V. (2012). Teorías de los juegos. Vigotsky, Piaget, Gross. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegospiaget-vigotsky-kroos/>

Bertrán, N. (2017). *Laboratorio de Experiencias: el atelier en el aula* (Trabajo de fin de Grado de Maestro en Educación Inicial). Universidad Internacional de la Rioja, Barcelona, España. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5660/BERTRAN%20MONGAY%20C%20NURIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa*

de Calcuta (tesis de pregrado). Universidad del Tolima, Cartagena, Colombia.

Recuperado de <http://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2106>

Córdova, R. E. (2017). *Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017*

(tesis de post grado) Universidad César Vallejo, Perú. Recuperado de

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/C%C3%B3rdova_SRE.pdf?sequence=1

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid, España.

Ediciones Paraninfo. Recuperado de

https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Escurra, L. M. (1988). Cuantificación de la validez de contenido por criterio de jueces. *Revista De Psicología*, 6(1-2), 103-111. Recuperado de

<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/4555>

González, C. X., Solovieva, Y. y Quintanar, R. L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32 (2), 287-308. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=799/79930906008>

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=799/79930906008>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (1991). *Metodología de la Investigación*. Naucalpan de Juárez, México: ED. McGraw - HILL. (1ra ed.).

Interamericana Editores, México.

López, E. & Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. *Revista Criterios*, 20 (1), pp. 203-218. Recuperado de <https://docplayer.es/25165831-El-juego-como-generador-de-aprendizaje-en-preescolar.html>

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista on-line: AUTODIDACTA*. ISSN: 1989-9041. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Marcos, I. C. (2009, enero). Los talleres en educación infantil. *Innovación y experiencias educativas*. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/INMACULADA_MARCOS_2.pdf

Marín, A. y Molina, E. (2017). *Valor del conocimiento pedagógico para la docencia en Educación Secundaria: diseño y validación de un cuestionario* (tesis doctoral). Universidad de Granada, España. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v43n2/art11.pdf>

Meneses, C. (2019). La importancia del juego libre en los niños. *Inter empresas. Juguetes y juegos*. Recuperado de <http://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/342043-La-importancia-del-juego-libre-en-los-ninos.html>

Meza, K. L. (2019). *El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 04 y 05 años I.E.I. N°170 “Divino Niño Jesús” distrito Belén - Maynas* (tesis de pregrado). Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”. Pucallpa, Perú. Recuperado de

<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4647/BC-TES-3468.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo//>

Minedu (2015). *Cartilla para el uso de las Unidades y Proyectos de Aprendizaje Ciclo II*. Recuperado de <https://www.slideshare.net/teresa33ojedasanchez/cartilla-de-uso-para-las-unidades-sesiones-y-proyectos-de-aprendizaje-del-nivel-inicial-versin-2016-minedu>

Minedu (2019). *El juego simbólico en la Hora de Juego Libre en los Sectores*. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6519>

Minedu (2016). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Recuperado de http://www2.minedu.gob.pe/minedu/03-bibliografia-para-ebr/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

Minedu (2017). *La planificación en la Educación Inicial. Guía de orientación*. Recuperado de <http://www.drec.gob.pe/wp-content/uploads/2017/05/la-planificacion-en-la-educacion-inicial-guia-orientaciones.pdf>

Minedu (s.a.). *Lineamientos de planificación curricular, nivel Inicial, Ugel N. 06*. Recuperado de <http://www.ugel06.gob.pe/portal/images/servicios/Recursos-materiales/lineamientos-ebrinicial.pdf>

Minedu (2015). *Rutas de Aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo. Área Curricular Comunicación. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial*. Recuperado de <http://recursos.perueduca.pe/rutas/documentos/Inicial/Comunicacion-II.pdf>

Minedu (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Minedu (2015). *Rutas de Aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo. Área Curricular Personal Social. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial*. Recuperado de <https://www.augeperu.org/tpl/files/files/documentos-Inicial-PersonalSocial-II.pdf>

Minedu (2016). *Taller de Psicomotricidad: aulas de 3, 4 y 5 años y multiedad de Educación Inicial*. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-libros-texto/inicial/taller-de-psicomotricidad-inicio.pdf>

Morales, B. M. (2018). *El juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la ie inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca 2017* (Tesis de maestría). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión – Huacho, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/2269>

Öfele, M. R. (2014). *Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia*. Espacios en Blanco. *Revista de Educación*, Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3845/384539806006.pdf>

Pérez, M. D. (2015). *El Juego Infantil y su Metodología*. Recuperado de <https://bibvirtual.upch.edu.pe:2893/es/ereader/cayetano/120432?page=4>

- Quinto, B. B. (2005). *Los talleres en educación infantil: espacios de crecimiento*. Barcelona: Editorial Graó. Recuperado de https://books.google.es/books?id=CqgxI38ZdfgC&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011, septiembre). Los talleres en el aula de Infantil. *Temas para la Educación*. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8641.pdf>
- Sancho, B. (2010). Los talleres en Educación Infantil. *Temas para Educación Infantil. Revista digital para profesionales en la enseñanza*. 1 (7). Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7011.pdf>
- Solís, P. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/340393745_La_importancia_del_juego_y_sus_beneficios_en_las_areas_de_desarrollo_infantil
- Toro, V. del (2013). El juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. *Revista de educación social*, 16. 1-13. Recuperado de http://www.eduso.net/res/pdf/16/jue_res_16.pdf
- Tuni, L. y Ccayahuallpa, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I Nro. 584-Marangani, Canchis-Cusco* (trabajo de segunda especialidad). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú. Recuperado de

[http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1
&isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vecchi, V. (2013). *Arte y creatividad en Reggio Emilia: el papel de los talleres en la educación infantil y sus posibilidades*. Ediciones Morata, S. L. Recuperado de <https://bibvirtual.upch.edu.pe:2893/es/lc/cayetano/titulos/51846>

Venegas, A. M. García, M. y Venegas, F. M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322_3 (2a. ed.). IC Editorial. Recuperado de <https://bibvirtual.upch.edu.pe:2893/es/lc/cayetano/titulos/59270>

Wiberg, M. (2016). *Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en educación parvularia de jardines infantiles en la Región Metropolitana* (Trabajo de grado). Universidad de Chile, Santiago. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/150979>

Zapata, T. (2015). *El juego en la Educación Infantil*. Universidad de Granada, España. Recuperado de https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41473/Zapata_Morillo_Teresa.pdf;jsessionid=133CA4BFFCE3E0BC877C28EB7EA91DFD;jsessionid=133CA4BFFCE3E0BC877C28EB7EA91DFD?sequence=1

ANEXOS

Anexo A: Matriz de Consistencia

| TÍTULO | PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN | OBJETIVOS | MARCO TEÓRICO | ANTECEDENTES | DISEÑO DE INVESTIGACIÓN | INSTRUMENTO |
|---|--|---|--|--|---|---|
| La incorporación del juego en los talleres de aprendizaje por parte de docentes de Educación Inicial de Instituciones Educativas Públicas de Lima, 2020 | <p>General: ¿Qué consideraciones tienen las docentes de Educación Inicial sobre el juego para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas Públicas de Lima, 2020?</p> <p>Específicas: - ¿Qué características principales del juego consideran las docentes de Educación Inicial al incorporarlo en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas públicas de Lima?</p> | <p>General: Determinar las consideraciones que tienen, las docentes de Educación Inicial, sobre el juego para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas Públicas de Lima.</p> <p>Específicas: -Describir las características principales del juego que consideran las docentes de Educación Inicial para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas.</p> | <p>1. Juego infantil 1.1 Definición de juego infantil 1.2 Teorías del juego infantil 1.3 Características del juego infantil 1.4 Clasificación o tipos del juego infantil 1.5 Importancia y/o beneficios del juego infantil</p> <p>2. Talleres 2.1 Definición de taller 2.2 Características de los talleres en la preescolar 2.3 Ventajas y valores de talleres 2.4 Condiciones para la realización de talleres 2.5 Momentos del taller 2.6 Planificación del taller de aprendizaje</p> | <p>Meza, K. L. (2019). El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 04 y 05 años I.E.I. N° 170 “Divino Niño Jesús” distrito Belén – Maynas, Perú.</p> <p>Morales, B. M. (2018). El juego y el aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños de 5 años de la ie inicial N° 370 Virgen del Carmen, Barranca. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión – Huacho, Perú.</p> <p>Córdova, R. E. (2017). Talleres de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, Perú.</p> <p>Wiberg, M. (2016). Juego y su contribución al aprendizaje: Concepciones de educadoras de párvulos y técnicos ene educación parvularia de jardines infantiles de la Región Metropolitana, Chile.</p> <p>Tuni, L. y Ccayahuallpa, E. (2017). El juego y su influencia en el</p> | <p>Diseño: No experimental Nivel: Descriptiva Tipo: Básica Corte en el tiempo: Transversal Enfoque: Cuantitativo</p> | <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> |

| | | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|--|
| | <p>- ¿Qué tipos de juegos consideran las docentes de Educación Inicial al incorporarlo en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas públicas de Lima?</p> <p>- ¿Qué beneficios del juego consideran las docentes de Educación Inicial al incorporarlo en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de Instituciones Educativas públicas de Lima?</p> | <p>-Describir los diferentes tipos de juegos que consideran las docentes de Educación Inicial para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas.</p> <p>-Describir los beneficios del juego que consideran las docentes de Educación Inicial para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas.</p> | <p>2.7 Tipos de talleres en preescolar</p> | <p>aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I Nro. 584 - Marangani, Canchis - Cusco, Perú.</p> <p>Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto Madre Teresa de Calcuta, Colombia.</p> | | |
|--|--|---|--|---|--|--|

Anexo B: Matriz de Operacionalidad

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICIÓN OPERACIONAL | INDICADORES | Ítems/Preguntas | Valor final de la variable |
|----------------|--|--|------------------------------------|---|--|
| Juego infantil | Es una actividad voluntaria que se da en unos límites temporales y espaciales, que sigue unas reglas que son aceptadas libremente por el individuo que juega (Huizinga, citado en Toro, 2013). | <p>Es una actividad estratégica, participativa y motivadora para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas de preescolar.</p> <p>Los indicadores que la conforman son:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Características -Tipos de juegos y -Beneficios en el aprendizaje del niño durante las sesiones de los talleres. | Características del juego infantil | Pregunta 1: ¿Qué características principales del juego considera más para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas? | En frecuencias y porcentajes numéricos |
| | | | Tipos del juego infantil | <p>Pregunta 2: En general, ¿Con qué frecuencia incorpora los siguientes tipos de juego en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?</p> <p>2.1. Juego simbólico</p> <p>2.2. Juego de reglas</p> <p>2.3. Juego cooperativo</p> <p>Pregunta 3: De acuerdo a su rol durante el juego, ¿Qué tipos de juego incorpora con mayor frecuencia en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?</p> <p>Pregunta 4: De acuerdo a las características de los niños de su aula, ¿Qué tipos de juego incorpora con mayor frecuencia en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?</p> <p>Pregunta 5: Sobre las tres anteriores preguntas acerca de tipos del juego, ¿Qué aspecto toma en cuenta principalmente para elegir el tipo de juego e incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?</p> | |
| | | | Beneficios del juego | <p>Pregunta 6: ¿En qué momento del taller de aprendizaje considera que es más oportuno incorporar juego?</p> <p>Pregunta 7: ¿Qué beneficio clave del juego considera usted para incorporar el juego en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?</p> <p>Pregunta 8: ¿Cuánto considera usted que debe estar orientado o articulado el juego a los propósitos del taller de aprendizaje?</p> <p>Pregunta 9: ¿Cuán importante es para usted incorporar el juego desde la planificación del taller de aprendizaje?</p> <p>Pregunta 10: ¿En qué nivel considera usted que la incorporación de la estrategia del juego en los talleres de aprendizaje contribuye en el logro de los aprendizajes esperados para los niños y niñas del aula?</p> | |

Anexo C: Instrumento de Investigación

Cuestionario para docentes de Educación Inicial sobre la incorporación del juego en los talleres de aprendizaje de niños y niñas de instituciones educativas públicas de Lima

Objetivo: Recabar información para determinar qué consideraciones tienen las docentes de Educación Inicial acerca del juego para incorporar en los talleres de aprendizaje de niños y niñas de Instituciones Educativas Públicas de nivel Inicial.

Instrucción: Marque sus respuestas que considere según corresponda a las preguntas.

1. ¿Qué características principales del juego considera más para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas? (Marque una alternativa).
 - a) La motivación, participación y diversión
 - b) El valor y fin en sí misma del juego
 - c) La espontaneidad y capacidad activa
2. En general, ¿Con qué frecuencia incorpora los siguientes tipos de juego en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?
 - 2.1. Juego simbólico (de representación, dramático o de roles)
 - a) Nunca
 - b) Casi nunca
 - c) A veces
 - d) Siempre
 - 2.2. Juego de reglas (con normas del juego planteados y aceptados por el docente y niños)
 - a) Nunca
 - b) Casi nunca
 - c) A veces
 - d) Siempre
 - 2.3. Juego cooperativo (colaborativos)
 - a) Nunca
 - b) Casi nunca
 - c) A veces
 - d) Siempre
3. De acuerdo a su rol durante el juego, ¿Qué tipos de juego incorpora con mayor frecuencia en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?
 - a) Juego dirigido
 - b) Juego libre
 - c) Ambos
4. De acuerdo a las características de los niños y niñas de su aula, ¿Qué tipos de juego incorpora con mayor frecuencia en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?
 - a) Juegos individuales
 - b) Juegos grupales
 - c) Ambos
5. Sobre las tres anteriores preguntas anteriores de tipos del juego, ¿Qué aspecto toma en cuenta principalmente para elegir el tipo de juego e incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?
 - a) Estado emocional de los niños y niñas
 - b) Características del grupo de niños y niñas de aula
 - c) Propósitos del taller
6. ¿En qué momento del taller de aprendizaje considera que es más oportuno incorporar juego?
 - a) En el inicio
 - b) En el desarrollo
 - c) En el cierre
7. ¿Qué beneficio clave del juego considera usted para incorporar en los talleres de aprendizaje de los niños y niñas?

- a) Contribuye en el logro de propósitos del taller de aprendizaje
 - b) Garantiza un aprendizaje significativo e integral de los niños y niñas
 - c) Es una estrategia motivadora, participativa e integradora para los niños y niñas
8. ¿Cuánto considera usted que debe estar orientado o articulado el juego a los propósitos del taller de aprendizaje?
- a) Nada
 - b) Casi nada
 - c) Bastante
 - d) Totalmente
9. ¿Cuán importante es para usted incorporar el juego desde la planificación del taller de aprendizaje?
- a) Nada importante
 - b) Poco importante
 - c) Importante
 - d) Muy importante
10. ¿En qué nivel considera usted que la incorporación de la estrategia del juego en los talleres de aprendizaje contribuye en el logro de los aprendizajes esperados para los niños y niñas del aula?
- a) Bajo
 - b) Medio
 - c) Alto

Anexo D: Tabla de resultados de Jueces expertos – Prueba Binomial

Validez de Instrumento – Resultados de Probabilidad

| RELEVANCIA | | | | | | | |
|--------------------|-----------|--------|--------|--------|--------|-----------------------------------|---------------------------|
| Jueces Ítems | Juez 1 | Juez 2 | Juez 3 | Juez 4 | Juez 5 | Total de acuerdos de jueces | Resultado Probabilidad |
| Pregunta 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 6 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| PERTINENCIA | | | | | | | |
| Pregunta 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 6 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| CLARIDAD | | | | | | | |
| Pregunta 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |
| Pregunta 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | 0.313 |
| Pregunta 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 5 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 3 | 0.313 |
| Pregunta 6 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 3 | 0.313 |
| Pregunta 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 8 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 9 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 4 | 0.156 |
| Pregunta 10 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 0.031 |

| CODIFICACIÓN | |
|---------------------|---|
| SI | 1 |
| NO | 0 |

Probabilidad (P)
 $P \leq 0.05$

Según la tabla de validez de contenido por jueces expertos, en las tres categorías evaluadas por los jueces: relevancia, pertinencia y claridad, los resultados de P en cada pregunta son menos a 0.05. Entre los resultados obtenidos que se repiten son 0.313, 0.156 y 0.031, los cuales son inferiores a 0.05. Lo que significa que la validación por jueces cumple con $P \leq 0.05$, por ende, el instrumento es válido en las tres categorías evaluadas en todas las 10 preguntas o ítems del Instrumento de Cuestionario.

Anexo E: Resultados de Confiabilidad del Instrumento: Prueba Piloto - Alfa de Cronbach

| Encuestados | PREGUNTAS/ITEMS | | | | | | | | | | SUMA | | |
|---------------------------------|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|-------|-------|-------|----|
| | 1 | 2.1 | 2.2 | 2.3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | 9 | 10 |
| E1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 24 |
| E2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 34 |
| E3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 33 |
| E4 | 1 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 36 |
| E5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 39 |
| E6 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 4 | 2 | 30 |
| E7 | 1 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 4 | 4 | 3 | 35 |
| E8 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 35 |
| E9 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 34 |
| E10 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 30 |
| E11 | 1 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 34 |
| E12 | 1 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 33 |
| E13 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 39 |
| E14 | 1 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 36 |
| E15 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 1 | 35 |
| VARIANZA | 0.960 | 0.382 | 0.222 | 0.356 | 0.196 | 0.160 | 0.729 | 0.382 | 0.27 | 0.649 | 0.640 | 0.329 | |
| SUMATORIA DE VARIANZAS | 5.271 | | | | | | | | | | | | |
| VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEM | 12.960 | | | | | | | | | | | | |

Fórmula de α de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

| | | | |
|------------------------|---|---|-------|
| α : | Coeficiente de confiabilidad del cuestionario | → | 0,66 |
| k : | Número de ítems del instrumento | → | 10 |
| $\sum_{i=1}^k S_i^2$: | Sumatoria de las varianzas de los ítems | → | 5,27 |
| S_T^2 : | Varianza total del instrumento | → | 12,96 |

| RANGO | CONFIABILIDAD |
|--------------|-------------------------|
| 0.53 a menos | Confiabilidad nula |
| 0.54 a 0.59 | Confiabilidad baja |
| 0.60 a 0.65 | Confiable |
| 0.66 a 0.71 | Muy confiable |
| 0.72 a 0.99 | Excelente confiabilidad |
| 1 | Confiabilidad perfecta |

0.66 El instrumento es Muy confiable