

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE EDUCACIÓN



El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación
en estudiantes de primer grado de primaria en una institución
educativa pública de Lima Metropolitana

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con
especialidad en Educación Primaria que presenta:

Noemi Evelyn Choque Quispe

Asesor:

Carlos Enrique Huarcaya Pasache

Lima, 2023

Informe de Similitud

Yo, Carlos Enrique Huarcaya Pasache, docente de la Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado

El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana.

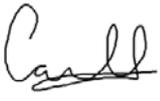
De la autora

Noemi Evelyn Choque Quispe

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 27%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 21/03/2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 21/03/2023

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>Huarcaya Pasache, Carlos Enrique</u>	
DNI: 46385171	Firma 
ORCID: 0000-0002-1693-3791	

Agradecimientos

A mi mamá, hermana y tíos, por alentarme y apoyarme en cada momento de mi vida universitaria. Asimismo, a mi gata que siempre estuvo presente al realizar este trabajo.

A mi asesor, Huarcaya Pasache Enrique, por su inmenso apoyo, paciencia, dedicación y acompañamiento en esta investigación.

Agradezco también a la docente Ana, por abrirme las puertas de su salón y compartir sus conocimientos.



Resumen

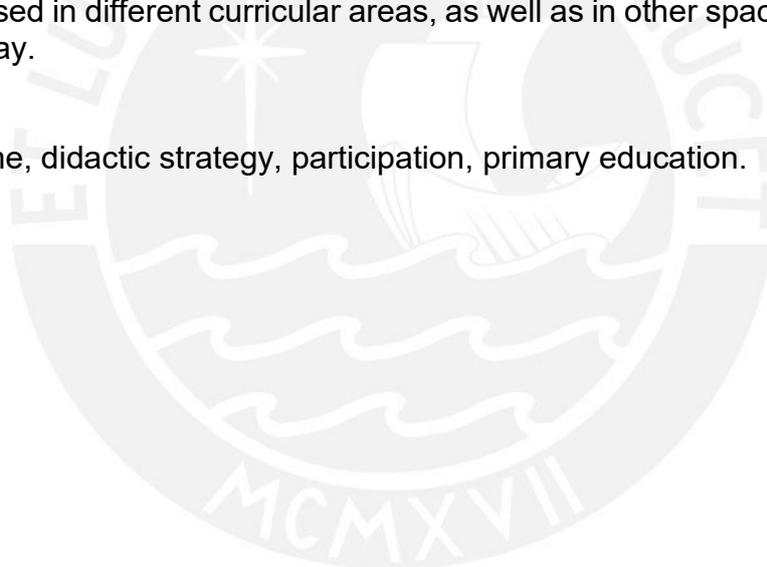
El juego es una actividad espontánea que forma parte del desarrollo del niño y niña. Este se realiza desde las primeras edades, contribuyendo a su formación integral. Pero, además, puede ser usado como una estrategia que sirva para fomentar la participación en el aula de clases. En tal sentido, se formuló la pregunta de investigación: ¿Cómo el uso del juego como estrategia didáctica fomenta la participación en el aula en estudiantes de primer grado de primaria de una Institución Educativa de Lima Metropolitana? Para dar respuesta a este problema, se propuso como objetivo general de la investigación analizar el uso del juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en el aula en estudiantes de primer grado de primaria, y como objetivos específicos, caracterizar los juegos usados por las docentes y describir las condiciones impulsadas por ellas para fomentar la participación, a través del uso del juego como estrategia didáctica con estudiantes de primer grado de primaria. La investigación tiene un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, que usó como técnicas la observación semiestructurada y la entrevista semi estructurada para el recojo de la información. Los resultados del estudio evidencian la importancia de usar el juego, en el aula, ya que fomenta el desarrollo de los aspectos cognitivo, motor, social, emocional, psicosocial y físico del infante. Pero, además, el juego promueve la participación de los niños y las niñas, puesto que comparten una misma actividad lúdica, en la cual se comunican y cada uno lo realiza en base a sus posibilidades y limitaciones. Sin embargo, esto implica un gran reto, ya que el juego puede ser usado en diferentes áreas curriculares, así como en otros espacios y actividades de la jornada escolar.

Palabras claves: juego, estrategia didáctica, participación, educación primaria.

Abstract

Play is a spontaneous activity that is part of a child's development. This is done from the earliest ages, contributing to their integral formation. But, in addition, it can be used as a strategy that serves to encourage participation in the classroom. In this regard, the research question was formulated: How does the use of the game as a didactic strategy promote participation in the classroom in first grade students of an Educational Institution in Metropolitan Lima? To respond to this problem, it was proposed as a general objective of the research to analyze the use of the game as a didactic strategy to encourage classroom participation in elementary school students, and as specific objectives, to characterize the games used by teachers and describe the conditions promoted by them to encourage participation, through the use of the game as a didactic strategy with first grade primary school students. The research has a qualitative, descriptive approach, which used semi-structured observation and semi-structured interviews as techniques for the collection of information. The results of the study show the importance of using the game, in the classroom, since it encourages the development of cognitive, motor, social, emotional, psychosocial and physical of the infant. But, in addition, the game promotes the participation of children, since they share the same playful activity, in which they communicate and each one does it based on their possibilities and limitations. However, this implies a great challenge, since the game can be used in different curricular areas, as well as in other spaces and activities of the school day.

Keywords: game, didactic strategy, participation, primary education.



Índice

	Pág.
Introducción	7
Parte I: Marco de la Investigación	9
Capítulo 1: El Juego Escolar	9
1.1 La Importancia del Juego en Educación Primaria	9
1.2 Tipos de Juego en Educación	11
1.2.1 Juego de Reglas.....	12
1.2.2 Juego Simbólico.....	13
1.2.3 Juego Funcional.....	13
1.2.4 Juego Libre.	14
1.3 El Juego en Niños de 6 a 7 Años	14
1.3.1 Juegos Simbólicos.....	15
1.3.2 Juegos de Reglas.....	15
1.3.3 Juegos Funcionales.....	16
1.3.4 Juegos libres.....	16
Capítulo 2: El Juego para Fomentar la Participación en el Aula.....	19
2.1 Importancia de la Participación en Educación Primaria	19
2.2 Tipos de Participación en la Escuela.....	21
2.3 Niveles De Participación	22
2.4 Agentes Implicados en la Participación en el Aula.....	26
2.5 Condiciones para la Participación en el Aula, a través del Juego.....	28
2.5.1 Diálogo.....	28
2.5.2 Escucha.....	28
2.5.3 Materiales.....	29
2.5.4 Espacio.....	30
Parte II: Diseño de la Investigación	32
Capítulo 3: Diseño Metodológico.....	32
3.1 Enfoque y Nivel de la Investigación.....	32
3.2 Problema de la Investigación, Objetivos y Categorías	33

3.3 Informantes de la Investigación.....	36
3.4 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos.....	37
3.5 Proceso de Diseño y Validación de los Instrumentos.....	38
3.6 Análisis y Presentación de la Información.....	38
3.7 Principios de la Ética de la Investigación	39
Parte III: Análisis de los Hallazgos Recolectados.....	41
Capítulo 4: Análisis e Interpretación de Resultados	41
4.1 Juegos como Estrategia Didáctica para Fomentar la Participación	41
4.1.1 Juego de Reglas.	41
4.1.2 Juego Simbólico.....	43
4.1.3 Juego Funcional.....	47
4.1.4 Juego Libre.	49
4.2 Condiciones para la Participación en el Aula, a través del Juego.....	50
4.2.1 Diálogo.....	50
4.2.2 Escucha.....	53
4.2.3 Materiales.....	55
4.2.4 Espacio.....	57
Conclusiones	60
Recomendaciones.....	62
Referencias	63
ANEXOS.....	74

Introducción

En el contexto por la covid-19, el cambio de la modalidad educativa presencial a una modalidad a distancia, así como los efectos psicológicos en niñas y niños de primaria, a raíz de la crisis sanitaria, manifestadas en emociones como el estrés, el enojo, la ansiedad y la tristeza, el juego ha tomado importancia, dado a sus beneficios a nivel socioemocional, físico y mental. Pero también por la adquisición de conocimientos y participación, y el fomento de valores como el respeto y la solidaridad (Cerón, 2021). Este, al ser una actividad propia de la infancia, contribuye en el desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad.

En el ámbito internacional, aportes como el de The International Play Association (2014) mencionan que el juego es innato y favorece el desarrollo integral de la persona, tanto a nivel físico-en habilidades como la agilidad, el equilibrio y la coordinación-, de interacciones sociales y el desarrollo del pensamiento simbólico. Incluso, el juego hace que el cerebro trabaje con mayor eficacia y a largo plazo, generando motivación y, en ese sentido, potenciación del aprendizaje (UNESCO, 2019). También, UNICEF (2018) señala que el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños y niñas obtienen conocimientos y competencias esenciales, siendo una estrategia importante para el aprendizaje y la enseñanza.

En el ámbito nacional, la literatura señala que el juego promueve la participación en los niños y las niñas, en el contexto escolar, ya que, mediante la interacción social que se da entre profesor-estudiante y estudiante-estudiante, durante los momentos de juego, se permite que las y los estudiantes comuniquen sus ideas y entiendan a los demás (Roble et al., 2018; Prieto, 2005). Esta comunicación promueve el diálogo entre los participantes del juego y el educador, antes y durante, el cual se realiza con el fin de alcanzar un mismo objetivo que beneficie a todos, a partir de decisiones colectivas (Zamora, 2016). Es decir, el juego puede servir a las y los docentes como una estrategia para fomentar la participación en el aula de clases.

En ese sentido, dada la relevancia del tema, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo el uso del juego como estrategia didáctica fomenta la participación en estudiantes de primer grado de primaria de una Institución Educativa de Lima Metropolitana? Para dar respuesta al problema propuesto, se planteó como objetivo

general analizar el uso del juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria. Y como objetivos específicos: caracterizar los juegos usados por las docentes como estrategia didáctica para fomentar la participación con estudiantes de primer grado de primaria y describir las condiciones impulsadas por las docentes para fomentar la participación, a través del uso del juego como estrategia didáctica con estudiantes de primer grado de primaria.

El presente documento se divide en dos partes. En primer lugar, se expone el marco conceptual, el cual se divide en dos capítulos. El primer capítulo desarrolla la importancia del juego en la Educación Primaria, así como algunos tipos de juegos y características del juego en niños de 6 a 7 años. En el segundo, se desarrolla la importancia de la participación en educación primaria, tipos de participación en la educación, agentes implicados en la participación en el aula y condiciones para la participación en el aula a través del juego.

La segunda parte del documento está enfocada en explicar el diseño metodológico, en que se describe el enfoque utilizado, la metodología, el nivel de la investigación, el problema y objetivos, así como las categorías y subcategorías del estudio, los informantes participantes, las técnicas e instrumentos desarrollados, y la organización y principios éticos de la investigación.

La tercera parte desarrolla el análisis y la interpretación de resultados, la cual se describe acorde a las categorías y subcategorías; para la cual, se usó extractos de las entrevistas y observaciones para hacer el análisis respectivo, a la luz del marco teórico del estudio. Finalmente, se brindan las conclusiones y las recomendaciones para futuras investigaciones.

Cabe señalar que la investigación contó con algunas limitaciones, en cuanto a la disponibilidad de tiempo por parte de las docentes informantes para participar en el estudio. De ahí que el tiempo de la investigación se haya extendido y se haya tomado la decisión de disminuir la muestra participante, a fin de cumplir con los objetivos trazados.

Parte I: Marco de la Investigación

Capítulo 1: El Juego Escolar

El juego, al ser una actividad espontánea, forma parte del desarrollo del niño o niña, ya que es una de las acciones que se realizan desde las primeras edades. Este, en la actualidad, es de vital importancia, dado al contexto de emergencia sanitaria actual por la covid-19, que produjo el confinamiento en casa y, por ende, cambios en la modalidad de enseñanza de la escuela como las clases virtuales. Según investigaciones realizadas por la Asociación Española de Pediatría (2020), la pandemia ha causado efectos psicológicos en niñas y niños como emociones negativas (miedo, ansiedad, ira, tristeza, rechazo, vergüenza). Ante esta situación, el juego ha tomado mayor relevancia, ya que motiva y distrae, ayudando en el ámbito emocional de los infantes (Cerón, 2021; Vaquero, Garay y Ruiz de Arcaute, 2015; Pivec y Kearney, 2007).

A partir de esto, en este capítulo, se aborda la importancia del juego en la Educación Primaria, algunos tipos de juegos en educación y las características del juego en niños de 6 a 7 años.

1.1 La Importancia del Juego en Educación Primaria

El juego no tiene un concepto universal que logre abarcar todas sus características. Sin embargo, diversos autores, como Cáceres et al. (2018) y Aras (2016), concuerdan en que este es una actividad espontánea, desinteresada, voluntaria y placentera que se realiza dentro de límites espaciales y temporales determinados, el cual está presente en todas las etapas del desarrollo humano. Al poseer estas características, el acto de “jugar” se considera una acción vinculada a la imaginación y la distracción, que no persigue la obtención de una ganancia determinada. Esto lo hace flexible para adaptarse a las particularidades de cada persona y lo constituye como una actividad en la cual todos pueden participar.

Así, el juego se concibe como un elemento indispensable para el desarrollo integral del ser humano y el aprendizaje, sobre todo, durante los primeros años de vida, pues, tal como señalan Baldeón et al. (2017), permite a los niños y las niñas interpretar, aproximarse y comprender el mundo que les rodea. Incluso, Fernández,

Serra y Ortiz (2015) expresan que este aporta en el desarrollo cognitivo, social, emocional y en la formación de la personalidad, brindando herramientas para que el niño o la niña construya su propia identidad. En otras palabras, contribuye en el desarrollo humano “fomentando el desarrollo psicosocial, motor y cognitivo, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, convivencia, participación social y adquisición cultural” (Pillajo et al., 2017, p.86).

Del mismo modo, Golubović et al. (2014) resaltan que el juego aporta en el desarrollo físico, porque mediante este el estudiante realiza ejercicio de forma natural, mostrando espontaneidad y creatividad, contribuyendo en la mejora de la coordinación motora fina y gruesa. De esa manera, al desarrollar la motricidad fina coopera con la escritura del educando y la motricidad gruesa a que pueda realizar diversos movimientos sin tener alguna complicación.

Por otra parte, el juego contribuye a que el estudiante interiorice y refuerce una serie de valores, logrando que este lo ponga en práctica en su vida cotidiana, y, por consiguiente, crear una convivencia saludable dentro de la escuela (Fernández, Serra y Ortiz, 2015). Así, a través de valores como la autoestima alta, el respeto por uno mismo y hacia los compañeros, la tolerancia, la empatía, la solidaridad, el respetar turnos y solucionar problemas, se pueden reconocer las limitaciones físicas e intelectuales, y ensayar conductas positivas (Salazar et al., 2017).

El juego aporta en la interacción entre estudiantes, generando vínculos de amistad entre los pares y permitiendo que la comunicación verbal o gestual con sus compañeros. Al respecto, Olave y Villarreal (2014) y Roble et al. (2018) resaltan que esta interacción mediante el juego está determinada por relaciones socio afectivas, donde el infante expresa su comportamiento emocional, experimenta diferentes interpretaciones e intercambiar opiniones, promueve convivencia saludable y genera vínculo amical.

Dicha interacción genera motivación, placer y facilita el aprendizaje, disminuyendo el estrés y aumentando la integración social (Del Toro, 2013, citado en Arroyave, 2020). Incluso, favorece la interacción de estudiante a educador(a), y viceversa. Al respecto, autores como Finlay et al. (2008) y Durán et al. (2017) resaltan

que el juego ayuda a que se suspendan las reglas lingüísticas; es decir, los jugadores actúan de forma libre y no dirigida, y, al mismo tiempo, a comunicar cómo se sienten ante una situación, sin temor a expresarse.

Por último, el juego favorece como estrategia de trabajo en el aula, siendo usada como herramienta para mejorar el aprendizaje del estudiante. De la misma manera, Díaz (2008) y Lució (2015), citados en Argentina et al. (2017), mencionan que dicho tipo de estrategia tiene procedimientos y es utilizado para promover una enseñanza significativa en el estudiante y favorecer el trabajo en equipo, la creatividad y la imaginación. Respecto al trabajo en equipo, Durán et al. (2017) mencionan que el juego es un medio que ayuda a los estudiantes a formar equipos dentro del aula, donde se respetan las decisiones y se ayudan mutuamente. El trabajo en equipo debe ser aprovechada por los docentes, porque ayuda a valorar la diversidad de los alumnos dentro y fuera del aula, lo cual aumenta la motivación y la oportunidad de que los estudiantes se conozcan (Muntaner, 2014).

Por otro lado, con relación a la creatividad y la imaginación, el niño y la niña puede crear o modificar un material, en base a las necesidades del juego, fortaleciendo su capacidad para generar ideas y solucionar problemas dentro del aula, y favoreciendo la convivencia dentro de ella, haciéndola más fluida y positiva (Albornoz, 2019). Cabe resaltar que, al crear o modificar sus materiales, comprenderá que la representación de lo que estaba imaginando, puede que no se logre en el primer intento, y entenderá que para crear existe todo un proceso de ensayo y error, así como lo mencionan Bland y Sharma-Brymer (2012).

En suma, podemos concluir que el juego es considerado como estrategia didáctica y es esencial en educación primaria, ya que tiene procedimientos y es empleado para beneficiar a las niñas y los niños en varios aspectos de su desarrollo, tales como, el desarrollo cognitivo, social, físico, emocional, en la formación de la personalidad y valores, trabajo en equipo, creatividad y la imaginación.

1.2 Tipos de Juego en Educación

Existen diferentes tipos de clasificaciones de juegos. Por motivos del estudio, se tomará en cuenta tres tipos de juegos de la clasificación hecha por Piaget (1977),

juego de reglas, juego simbólico y juego funcional, los cuales, según el autor, forman parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Uribe, 2018, p.4). Asimismo, se tomará en cuenta el planteamiento de Ferland (2005), respecto al juego.

1.2.1 Juego de Reglas.

El juego de reglas o juego reglado se presenta entre los 6 o 7 años de edad hasta los 12 años. En este tipo de juego, los niños y las niñas incluyen normas o reglas, teniendo en cuenta el número de participantes, el contexto y el tiempo, es decir, de acuerdo a las necesidades de los participantes. Estas normas o reglas deben ser respetadas por todos los integrantes del juego, de tal forma que se cree una cooperación entre los participantes (Platas, 2017).

Por su lado, Piaget (1977) menciona que existen dos tipos de reglas: las reglas transmitidas y las reglas espontáneas. Las primeras son transmitidas de generación en generación. Por ejemplo, un hermano mayor le enseña un juego que se ha dejado de jugar o que ha cambiado las reglas a su hermano menor explicándole cómo es el proceso y las reglas del juego. Las segundas, son reglas momentáneas, espontáneas, socializadas y creadas por los integrantes antes de iniciar el juego.

A partir de estos juegos, los y las estudiantes comienzan a normalizar las reglas y normas que deben de cumplir en su vida diaria. Durante su crecimiento el infante se adapta al contexto que le rodea, donde este consta de sujetarse a ciertas reglas previstas por la sociedad para tener una buena convivencia con lo que le rodea; es decir, familiares, amigos y vecinos. Según Piaget (1977), estos juegos dan inicio para que los estudiantes propongan rutinas o normas de convivencia en la escuela. Al comienzo, estas pueden ser imitadas o aprendidas de los adultos, pero mientras más juegan, irán surgiendo normas de convivencia desde los mismos infantes que servirán como punto de partida para que respeten las normas que irán surgiendo en su crecimiento.

En esta línea, Gallardo-López y Gallardo (2018) agregan que, a pesar de ser espontáneo, el juego siempre irá acompañado de ciertas reglas o normas, aceptadas

libremente y, muchas veces, establecidas por los mismos participantes. Cabe destacar que al haber un juego con reglas rígidas, algunas veces durante la actividad se despertarán múltiples sentimientos como la tensión, emoción o alegría, según la experiencia de cada quien (Lavega et al., 2013).

1.2.2 Juego Simbólico.

El juego simbólico empieza desde los 2 años. En este, los niños y las niñas dramatizan, representan y refuerzan la imaginación, porque transforman objetos para simbolizar otros objetos que no están presentes (Díaz y Tron, 2011; Chamorro, 2010). Por ejemplo, una escoba es vista como un caballo; una piedra, como una papa; la tierra, como arroz, etc. Al respecto, Platas (2017) menciona que el infante hace uso de objetos para realizar una representación ficticia de un objeto ausente, mediante la comparación de un objeto presente.

Además, Montealegre (2016) resalta que el juego simbólico permite que el niño o niña se aproxime a la sociedad, ya que parte de una representación espontánea de una situación real o hipotética para evidenciar un problema, una situación de la vida cotidiana o información relevante que el infante observa en la sociedad, y, a partir de esto, el niño representa estas acciones mediante el juego. Por ejemplo, las acciones y los materiales que el niño o niña observa de un doctor, maestro, enfermero, obrero, madre, entre otros. Así, estos juegos permiten que el estudiante se acerque a la realidad social (Zych et al., 2016, citado en Cáceres et al., 2018), maximizando su imaginación, al inventar personajes, lugares y objetos, que son ficticios y representativos.

1.2.3 Juego Funcional.

Este tipo de juego no se realiza en una edad en específico, sino que se presenta durante toda la vida. Este consiste en los movimientos corporales que producen placer, la cual ayuda a la autonomía y descubrimiento del entorno del infante (Gallardo y Gallardo-Vázquez, 2018). Asimismo, Platas (2017) resalta que estos juegos son de contenidos sensoriomotores; es decir, son juegos de acciones con o sin objetivo, la cual le permite al niño relacionarse con todo lo que le rodea mediante su cuerpo, aplicando movimientos repetitivos.

Siguiendo esta misma línea, Otero y Lavega (2003) mencionan que hay cuatro tipos de juegos funcionales. Primero, juegos psicomotores, en que el infante juega de manera individual sin tener un compañero que lo ayude en el movimiento de su cuerpo, por ejemplo, el salto de la cuerda, salto de altura y atletismo. Segundo, juegos de cooperación, estos son juegos grupales donde se ayudan mutuamente para alcanzar un mismo objetivo, por ejemplo, bailar una danza y jalar una cuerda. Tercero, juegos de oposición, en este los infantes desafían a uno o más rivales para ganar; por ejemplo, juegos de perseguir y atrapar, como el las chapadas, el cual consiste que los participantes eviten ser atrapadas por un jugador quien busca agarrar a los demás jugadores. Cuarto, juegos de cooperación y oposición, donde los infantes son parte de un equipo que buscan ganar a otro equipo, por ejemplo, fútbol, voley y basquet.

1.2.4 Juego Libre.

Acorde a Ferland (2005), el juego libre se entiende como acciones realizadas por el niño o niña para escoger y dirigir su forma de actuar en el juego, donde esta no es dirigida o impuesta por parte del adulto. Los materiales que se usan son de libre elección por el jugador o jugadores. De igual manera, tiene reglas que en un inicio son creadas por el jugador o jugadores, pero que estas pueden ser modificadas, de acuerdo a la situación que podría pasar durante el juego por los participantes del juego. Este tipo de juegos favorece a la imaginación, la fantasía y la creatividad.

En síntesis, estos 4 tipos de juego como el juego reglas, el juego simbólico, el juego funcional o de ejercicio y el juego de libre son juegos que permiten que los niños y las niñas de diferentes edades se diviertan por placer, donde el proceso, las reglas, el contexto y el tema puede variar según el tipo de juego (Piaget, 1977).

1.3 El Juego en Niños de 6 a 7 Años

Para seguir la evolución de juegos en niños de 6 a 7 años, primero, se debe entender que cada niño es diferente a otro, así sean de la misma edad, donde un niño podrá correr más rápido que otro, otro podrá tener una musculatura más flexible que otro, etc. (Marín et al., 2008). Por eso, los juegos que se mencionan en este apartado hay que considerarlos de manera referencial. Esto significa que, si bien la mayoría de los infantes pueden realizar estos juegos a temprana edad, otros pueden hacerlo tardíamente.

1.3.1 Juegos Simbólicos.

El infante realiza representaciones o dramatizaciones, en base a la imaginación con un objeto como se mencionó en párrafos anteriores, donde el infante comienza a simbolizar el objeto a partir de la observación de todo lo que le rodea. Dentro de todas estas observaciones de su alrededor, imitan las acciones de profesionales, integrantes de la familia, un superhéroe o un personaje favorito (dragones, hadas, castillos, duendes, etc.) e imitan acciones de lugares e integrantes de este (una tienda, un hospital, la escuela, etc.).

Asimismo, en esta edad, estos juegos son más estructurados, por lo que realizan imitaciones perfectas, cuidando los detalles de los objetos relacionándolos por la forma, tamaño y color (Zapata, 1995; Marín et al., 2008; Grellet, 2000). Por ejemplo, cuando los niños imitan las acciones de los profesores, doctores, ingenieros, etc. Otro juego es “la cocinita”, donde los infantes simulan ser chefs, los materiales de su alrededor simbolizan que son productos comunes que hay en una cocina. Cuando se realiza el juego “la tiendita”, donde los niños y las niñas simulan que están en una tienda y toman el papel de comprador y el vendedor, y en donde los materiales de su alrededor simbolizan productos comunes que hay en una tienda.

1.3.2 Juegos de Reglas.

Los juegos en esta edad se presentan con reglas más complejas y rígidas al momento de jugar. Estas pueden ser modificadas de acuerdo al contexto y los integrantes, así como ser transmitidas por generaciones o reglas creadas en el momento, las cuales son respetadas por todos los integrantes (Zapata, 1995; Grellet, 2000; Platas, 2017).

Un juego muy común que se realiza en esta edad es “el gato y el ratón”. En este, las reglas son las siguientes: un integrante asume el rol del ratón y otro participante el rol del gato, no puede haber dos ratones o dos gatos. Los demás participantes forman un círculo tomados de la mano. Después, el ratón sale corriendo y procurará no ser atrapado por el gato y se puede proteger del gato entrando al círculo. El gato tiene el deber de atrapar al ratón. El juego termina cuando el gato atrapa al ratón. A partir de este juego, se evidencia que las reglas de este juego son

rígidas y no pueden ser alteradas.

1.3.3 Juegos Funcionales.

El niño o niña realiza movimientos corporales dentro del juego, ya sea lanzar, rebotar y atrapar, saltar con un pie o con ambos, patean, arrojan, giran, gatean, se arrastran, dentro de todas las acciones que el ser humano hace naturalmente con su cuerpo (Zapata, 1995; Platas, 2017; Otero y Lavega, 2003; Marín et al., 2008).

Estos juegos se pueden clasificar en cuatro tipos, según Otero y Lavega (2003): primero, el juego individual, moverse solo sin compañía de otro integrante, un ejemplo es saltar la soga. Segundo, el juego de cooperación, estos son grupales y los integrantes se ayudan mutuamente para alcanzar un mismo objetivo, por ejemplo, jalar una cuerda. Tercero, juegos de oposición, que pueden ser individuales o grupales, pero se retan a uno o más rivales para ganar; por ejemplo, juegos de perseguir y atrapar. Cuarto, juegos de cooperación y oposición, donde los niños y niñas forman grupos para jugar y buscan ganar a los demás grupos conformados, un ejemplo, la búsqueda del tesoro, en este juego primero se conforman equipos y a partir de ello, los equipos buscan objetos escondidos, estos objetos son escondidos con anterioridad, el grupo que obtiene todos los objetos escondidos ganan.

Por último, a partir de todo lo mencionado anteriormente sobre el juego simbólico, el juego de reglas y el juego funcional en niños de 6 a 7 Años, Zapata (1995) menciona que existen juegos que tienen una combinación de estos 3 tipos de juegos, un ejemplo que resalta en su investigación es el de “policías y ladrones”, donde resalta el juego de ejercicio, ya que implica correr, arrastrarse y atraparse. El juego simbólico, cuando los infantes toman el papel de policías y ladrones, y se disfrazan y convierten los objetos de su alrededor para simular que son herramientas que un policía o ladrón tiene entre sus pertenencias. Y el juego de reglas, por ejemplo, tres palmadas en la espalda para capturar al ladrón. Asimismo, el juego mencionado es un claro ejemplo de que algunos juegos serán una combinación de estas.

1.3.4 Juegos libres.

Pugmire-Stoy (1996) explica que este juego se presenta cuando los niños empiezan a crear sus juegos y se sienten libres para dirigirlos. Estos juegos no suelen

tener reglas, ya que, por lo general son individuales; sin embargo, si estos juegos son grupales los infantes crean reglas modificables; es decir, reglas que se cambiarán durante o antes del juego de acuerdo a las necesidades de los jugadores. Un ejemplo de estos juegos se da en el patio de juegos en la hora del recreo, donde los niños y las niñas comienzan a jugar sin ninguna regla y siendo libres de jugar el juego que ellos deseen. Estos juegos pueden ser modificados de acuerdo a su imaginación.

Tabla N°1

Los juegos en niños de 6 a 7 años

Juegos simbólicos	Juegos de reglas	Juegos de ejercicios	Juegos libres
<ul style="list-style-type: none"> • Simbolizar acciones de profesionales. • Simbolizar acciones de los integrantes de la familia. • Simbolizar acciones de superhéroes o personaje favorito. • Simbolizar lugares e integrantes de este. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas más complejas, rígidas y no modificables. • Reglas transmitidas por generaciones y reglas espontáneas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de lanzar, rebotar, atrapar, saltar con un pie o con ambos, patear, arrojan, giran, gatean, se arrastran, dentro de todas las acciones que el ser humano hace naturalmente con su cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos creados y dirigidos por los infantes. • Juegos individuales sin reglas. • Juegos grupales con reglas modificables.

Como se ha podido ver, este capítulo, nos ha dado luces en cuanto a la importancia del juego en la educación primaria, dando a conocer que este permite que el infante desarrolle aspectos importantes para su desarrollo integral, tales como cognitivo, motor, social, emocional, psicosocial, físico, formación de la personalidad, enriquecimiento de las habilidades y actitudes, autonomía, reforzamiento y adquisición de valores. Segundo, se resaltaron los tipos de juegos en educación. Entre ellos, el juego de reglas, juegos con normas que son respetadas por todos los participantes; el juego simbólico, en que los infantes transforman objetos de su alrededor por otros

objetos para realizar una representación ficticia; además, el juego funcional o de ejercicio, consiste en realizar movimientos corporales. Incluso, el juego libre es cuando los niños escogen y dirigen el juego.

Por último, acorde a las características del juego en niños de 6 a 7 años, se hallan cuatro tipos de juegos: primero, el juego simbólico, donde el niño o niña realiza representaciones a partir de la observación de todo lo que rodea y hace imitaciones cuidando los detalles (forma, tamaño y color). Segundo, el juego de reglas, reglas complejas, rígidas y respetadas por todos los miembros, pero modificables conforme al contexto e integrantes. Tercero, el juego funcional, el infante realiza movimientos corporales ya sea con una parte o con todo el cuerpo. Cuarto, el juego libre, el infante crea sus juegos con reglas modificables.

A partir de estos hallazgos, podemos concluir que los juegos generan participación e integración en los infantes, dándoles la oportunidad de dialogar para alcanzar un mismo objetivo en común, tomar decisiones y escuchar su voz. Por ello, con la finalidad de enriquecer la importancia del juego en educación primaria y su contribución con la participación, se abordará el juego para fomentar la participación en el aula, en el siguiente capítulo.

Capítulo 2: El Juego para Fomentar la Participación en el Aula

A lo largo del primer capítulo se han explicado diversos beneficios del juego, los tipos de juego y los juegos en niños de 6 a 7 años. El presente capítulo se enfoca en comprender el juego para fomentar la participación en el aula. Para ello, se expondrá la importancia de la participación en educación primaria; además, se incluirán los tipos de participación en educación y niveles de participación. Luego, se desarrollarán los agentes implicados en la participación en el aula, como la participación entre pares y la participación docente-estudiante. Finalmente, se desarrolla lo que concierne a las condiciones para la participación en el aula a través del juego, como el diálogo, la escucha, los materiales y el espacio.

2.1 La Importancia del juego para fomentar la Participación en Educación Primaria

La participación es una acción que realiza todo ser humano, durante toda su vida, desde pequeños hasta la vida adulta a través del diálogo entre una o más personas para expresar su opinión. Asimismo, esta es importante para el desarrollo integral individual y grupal, porque beneficia la autonomía e identidad de la persona (Lúcio y l'Anson, 2015). Permite a los y las estudiantes expresar y mostrar interés en la escuela (Lindström, 2014).

Prieto (2005) resalta que la participación contribuye a mejorar la relación entre pares, docente-alumno y viceversa, pues mejora la convivencia, ya que implica la inclusión e integración social y resolución de dudas mediante preguntas por parte de los educandos al docente o por parte del docente al infante. También, se puede resaltar que:

Participar es acción. Es hacer algo. Es tomar parte. Es un proceso en el que uno se emplea logrando y/o contribuyendo a que se obtenga un resultado y su vez esta actividad realizada, así como producto mismo que la actividad le proporciona siempre a uno, un crecimiento (Ferreiro, 2005, p.2).

En ese sentido, la escuela tiene un papel importante en la participación de los educandos, siendo el punto de partida para fomentar una ciudadanía democrática, en la cual forma a los estudiantes a partir de la autonomía formando futuros ciudadanos.

Al respecto, Cortés et al. (2015) resaltan que el juego genera participación entre todos los integrantes del aula. Este no genera exclusión, sino inclusión, donde el educando comparte sus emociones en compañía de sus compañeros, dialogando, escuchando y realizando un mismo objetivo por el bien común.

Además, el uso del juego para generar participación dentro del aula motiva al estudiante a expresar sus ideas, reflexione y tome decisiones con un fin determinado (Ministerio de Educación, 2019). El profesor, a partir de sus observaciones dentro y fuera del aula, identifica los intereses de sus estudiantes, a partir de ello, propone juegos e incorpora estos con aprendizajes, el infante aprende jugando, en el cual el rol del educador radica en acompañarlos en sus formas de pensar y participar (Gallego-Henao, 2015). Siguiendo la misma línea, Lindström (2014) señala que un niño participa de manera activa mediante el desarrollo del juego e incluso este es el punto de partida para generar la participación dentro del aula.

La participación permite que las y los estudiantes sean críticos y no tengan temor a expresar sus opiniones dentro del aula, en otras áreas compartidas de la escuela, así como y en la sociedad (García et al., 2009). Durante la participación, los y las estudiantes asumen mayor protagonismo en su proceso de aprendizaje, en el cual el profesor es el medio entre el aprendizaje y ellos. Las y los docentes pueden propiciar la participación, a través de acciones como proponer juegos para generar mayor participación durante las sesiones de aprendizaje (Flecha et al., 2009). Al incluir juegos en el proceso de enseñanza, el docente generará un mejoramiento en el aprendizaje del educando (Flores, 2015), para que, de esta manera, influya en la participación activa de los y las estudiantes, caracterizada por ser crítica y reflexiva (Prieto, 2005).

Al respecto, Cortés et al. (2015) resaltan que el juego genera participación entre todos los integrantes del aula. Este no genera exclusión, sino inclusión, donde el educando comparte sus emociones en compañía de sus compañeros, dialogando, escuchando y realizando un mismo objetivo por el bien común. Además, el juego motiva a que el estudiante exprese sus ideas, reflexione y tome decisiones con un fin determinado (Ministerio de Educación, 2019). En ese sentido, el profesor, a partir de sus observaciones, identifica los intereses de sus estudiantes para proponer juegos y

lo incorpora en sus sesiones de aprendizaje, donde el infante aprende jugando, por ellos, en el cual el rol del educador radica en acompañarlos en sus formas de pensar y participar (Gallego-Henao, 2015). Siguiendo la misma línea, Lindström (2014) señala que un niño participa de manera activa mediante el desarrollo del juego e incluso este es el punto de partida para generar la participación dentro del aula.

Ahora bien, la participación dentro del aula no depende solo del docente, sino también del educando. Por ejemplo, al realizar preguntas o al tener alguna duda durante la clase, le ayudará a transformar gradualmente su manera de pensar y opinar (Klien, 2014). En ese sentido, esto implica dar un espacio a los estudiantes para que puedan expresar sus opiniones libremente, logrando una convivencia favorable para él o ella y potenciando sus habilidades y actitudes como estudiante crítico (Montoya y Monsalve, 2008).

De acuerdo con lo anterior, acorde a Mendoza y López (2016), si el estudiante convive en un espacio saludable, se siente cómodo y no se siente excluido por sus compañeros o el docente a cargo, lo cual logra que capte y aprenda más, ya que un estudiante que se siente apoyado por sus compañeros y su profesor, rendirá más a comparación con alguien que no. En ese sentido, tal como señalan Mendoza y López, el juego ayuda a integrar a aquellos niños y niñas que no participan por temor a ser juzgados, aumentando su autoestima e interés, motivando, y logrando un aprendizaje significativo para él o ella.

Entonces, a partir de lo anterior, la participación es importante en la educación de los niños y las niñas, ya que les ayuda a expresar sus opiniones para llegar a un acuerdo común. Así, dado que la participación puede trabajarse en la escuela, es importante tomar en cuenta los tipos de participación que pueden impulsarse en ella.

2.2 Tipos de Participación en la Escuela

La participación en la escuela se realiza, dependiendo de las acciones que se llevan a cabo dentro de ella y considerando que cada tipo de participación cambia, según los intereses y oportunidades de los y las estudiantes. Ante ello, se exponen los siguientes 2 tipos de participación:

2.2.1 Participación Política.

Los y las estudiantes comparten los mismos intereses y el mismo objetivo que es validado por la mayoría, mediante un voto de manera voluntaria para aprobar o rechazar una opinión o acción y requiriendo del apoyo de la docente (Estrada, Madrid y Gil, 2000). En ese sentido, se entiende como participación política a toda acción que busca el bien común. En el caso del juego esta participación se evidencia, por ejemplo, cuando un grupo de niños escogen un líder, el cual es elegido por la mayoría de los integrantes mediante un voto democrático, buscando el bien de todos los integrantes, con ayuda de la intervención del profesor.

2.2.2 Participación Comunitaria.

Los y las estudiantes en este tipo de participación buscan el bien común solucionando las discrepancias que pueden surgir, sin requerir el apoyo de la docente y fortaleciendo el trabajo grupal (Estrada, Madrid y Gil, 2000). En el caso del juego, un ejemplo, es cuando los infantes se ponen de acuerdo para escoger qué jugar y elegir el papel de cada integrante. Durante esta elección pueden surgir discrepancias entre los integrantes al elegir un juego; sin embargo, al finalizar llegan a un consenso común sin la intervención de la docente.

2.3 Niveles De Participación

Los niños y las niñas pueden participar de manera autónoma o grupal, sin embargo, pueden solicitar ayuda de un adulto que asuma el papel de facilitador para que invite al niño o la niña a participar y le acompañe a aprender a cómo hacerlo. Ante ello, se presenta la escalera de Hart (1993), el cual consta de ocho niveles, conocidos como las gradas de la participación.

2.3.1 La Escalera de Hart.

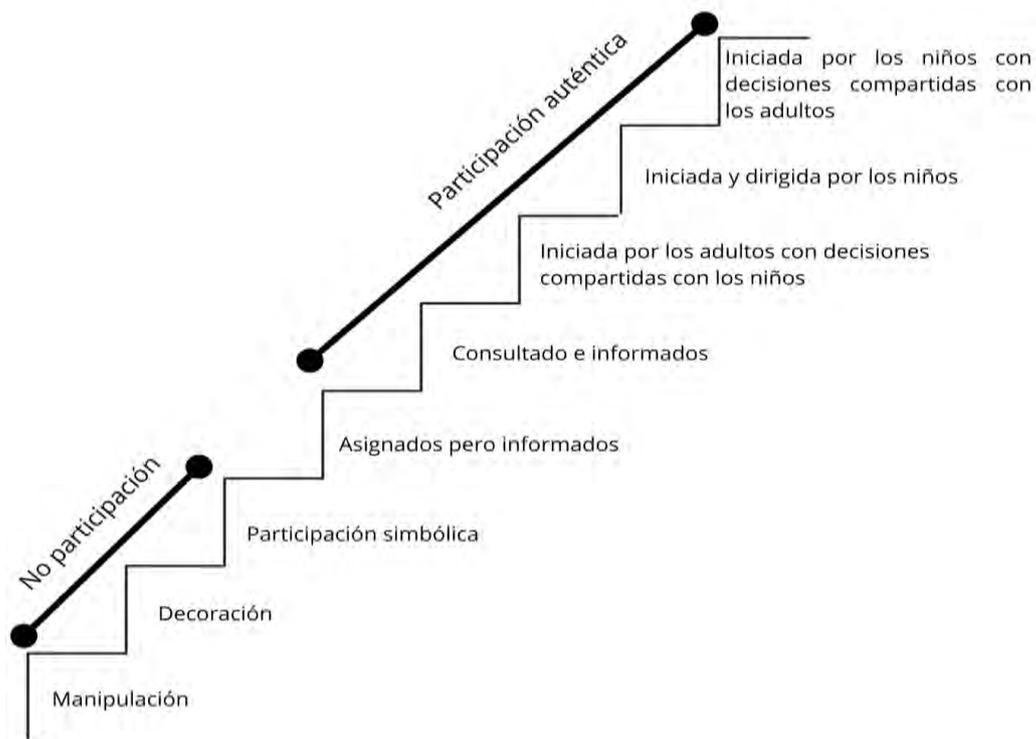
La escalera de participación propuesta por Hart resalta el papel importante de la expresión del niño o niña. En ese sentido, se entiende que estas son fases de la participación, donde los tres primeros peldaños pertenecen a la no participación, caracterizados por ser una participación falsa; es decir, los niños y las niñas participan,

pero en realidad no se toma en cuenta esta participación. Pertenecen a estos tres niveles: la manipulación, la decoración y la participación simbólica.

Los cinco peldaños restantes representan una participación auténtica. Estos niveles de participación están constituidos por asignados, pero informados, consultados e informados; iniciada por los adultos con decisiones compartidas con los niños y las niñas; iniciada y dirigida por los niños; y, por último, iniciada por los niños y las niñas con decisiones compartidas con los adultos. Para que estos niveles cumplan debe de haber 4 requisitos: que el infante comprenda las intenciones de su participación, que sea consciente de su participación, en el cual tenga significado y sea valorado, y que esta participación sea voluntaria, así como lo menciona Trilla y Novella (2001). Estos niveles contribuyen a que los niños y las niñas sean personas democráticas en valores, que recurren al diálogo para buscar soluciones (Unicef, 2006). A continuación, se explicarán los niveles propuestos por Hart (1993):

Figura N°1

La escalera de Hart



Nota. Adaptado de la participación de los niños. De la participación simbólica a la participación auténtica. (p. 10), por R. Hart, 1993, Ensayos Innocenti, (4).

2.3.1.1 Manipulación. En este nivel, el adulto maneja la participación y el infante desconoce el motivo de su intervención; es decir, el adulto realiza preguntas para que el niño o niña participe, pero este no comprende el porqué de su participación y no sabe de qué se trata. Ante esto, Sotelo et al. (2012) resaltan que, en este nivel, los adultos usan a los infantes para transmitir sus propias formas de pensar sobre la situación. En el aula, este tipo de participación se observa cuando una docente realiza preguntas para generar participación, pero al ver que las respuestas no son completas, él o ella completa la idea que quería lograr, así como lo menciona Vargas (2020). En el contexto del juego, este se presenta cuando el adulto guía toda la acción siendo él o ella, el protagonista del juego, y los infantes los que realizan lo que el adulto desea sin saber el porqué lo hacen.

2.3.1.2 Decoración. En este nivel, los niños y las niñas tienen conocimiento de que los adultos usan su imagen para participar; es decir, que él o ella es consciente que es un intermediario para lo que el adulto piensa comentar y existe cierta voluntad por el niño o la niña en participar. Esto se puede observar en los eventos organizados por el colegio, donde la docente busca a un estudiante de su aula para participar y decir lo que ella piensa mediante él o ella. Ahora bien, en el juego, este nivel se presenta cuando el educador es el que guía todo el proceso y los infantes son los que realizan este juego propuesto; sin embargo, los y las estudiantes tienen conocimiento de todo el proceso del juego antes de que inicie.

2.3.1.3 Participación Simbólica. En este nivel, los adultos escogen a los participantes de acuerdo a sus habilidades, cualidades o físico. Esta participación no radica en los aportes que pueda otorgar el participante y se deja de lado el interés del estudiante o la voluntad que tenga para participar. Este, en la escuela, se presenta cuando la docente escoge al estudiante que participará por sus habilidades, cualidades o físico. En el juego, se presenta cuando la persona adulta escoge el papel de cada participante a cumplir en el juego, según sus habilidades, cualidades o físico de los participantes que jugarán.

2.3.1.4 Asignados, pero Informados. En este nivel de participación, los niños y las niñas tienen conocimiento del propósito de su participación, donde el adulto planifica la forma en cómo los infantes participarán; sin embargo, en el momento de

desarrollarse la actividad se presenta como observador. Estas no son actividades escogidas por los niños y las niñas, pero en este proceso los infantes responden con estímulos, como “aplausos, risas, cantar, patear, bailar, etc.” (Trilla y Novella, 2001, p.145). Es de manera voluntaria y el docente se presenta como un mediador para participación del infante. Este nivel se presenta en las escuelas cuando la maestra se presenta como orientadora en la participación de sus estudiantes. Asimismo, un ejemplo de ello es: el juego dirigido, donde son los niños y las niñas quienes juegan, pero a qué se juega, cómo se organiza el juego, cómo se establecen las reglas del juego, cuándo se empieza y cuándo se termina, cómo se resuelven los conflictos, corren por cuenta del adulto.

2.3.1.5 Consultados e Informados. En este tipo de participación, los niños y las niñas tienen mayor participación, porque dejan de ser solo observadores o espectadores, sino que su opinión es importante para desarrollar la actividad. El rol del adulto es alentar a los infantes a opinar, proponer y facilitar materiales para ello. Por ello, el adulto solicita ayuda a los niños y las niñas como consultores. Lo resaltante de este nivel es que se considera la opinión del niño o niña y que esta participación es importante para el desarrollo de la actividad. Este se presenta en el juego cuando la docente toma en cuenta la opinión de los niños y las niñas para el desarrollo del juego.

En estas participaciones las preguntas son por parte del adulto, preguntas como: “¿qué opinas sobre? ¿qué os ha parecido?” (Hart, 1993, p.148). Este se presenta en el juego cuando la docente menciona “vamos a jugar”, pero no dice que juego será. Esto lo propone con la finalidad de que los infantes opinen y propongan juegos, para así elegir uno en consenso de todos.

2.3.1.6 Iniciada por los Adultos con Decisiones Compartidas con los niños. A diferencia de otros niveles, en este nivel, el adulto propone la actividad y, en conjunto con los niños y las niñas, toman las decisiones finales, donde es necesario que el infante sienta que la actividad es suya, aunque el adulto lo inicie, y ser consciente que para que la actividad se logre se debe de trabajar en conjunto con los y las estudiantes. En la escuela, este se presenta cuando la docente realiza preguntas a los y las estudiantes, y la respuesta se compone en conjunto con el profesor. En el

juego, este tipo de participación se presenta cuando el adulto propone la actividad y en conjunto con los jugadores escogen la actividad que realizarán y qué adecuaciones se tendrá que realizar para que este sea en beneficio de todos.

2.3.1.7 Iniciada y Dirigida por los Niños. Los niños y las niñas inician y dirigen la participación, en esta participación los adultos solo observan y no interrumpen sin que el niño o niña pida el apoyo. En la escuela, a los y las estudiantes la docente le da un voto de confianza. Asimismo, en el juego los infantes tienen la libertad de escoger las reglas, el juego, cómo se adecuará y solo solicita la ayuda del adulto cuando solo lo necesita.

2.3.1.8 Iniciada por los Niños y las Niñas con Decisiones Compartidas con los Adultos. Este nivel, según Hart (1993), es ideal, ya que el infante como el adulto participan en el mismo espacio, donde ambos tienen un papel importante. Los niños y las niñas exigen espacios y actividades para participar como un derecho. Estos espacios promueven que los adultos reconozcan el rol activo de la participación de los infantes, un ejemplo claro de esto son los municipios escolares, quienes son un grupo de estudiantes que representan a todos los y las estudiantes, el cual necesita de la asesoría de un docente, sin embargo, la toma de la decisión se realiza por los alumnos (Vargas, 2020). En el juego este nivel se presenta cuando el educando y la docente dirigen el juego, son participantes y ambos tienen la misma validez en cuanto a la elección del juego, las reglas, etc.

2.4 Agentes Implicados en la Participación en el Aula

La convivencia dentro del aula se caracteriza por su complejidad. Esta se da mediante la comunicación entre alumno-alumno, alumno-docente y viceversa. Dentro de ella, la participación se da mediante la interacción, la cual es un derecho que la escuela les brinda para la toma de decisiones en todos los asuntos que les afecten (World Visión International, 2014). Las escuelas que promueven este tipo de participación, se caracterizan por no ser una escuela tradicional, donde la enseñanza es lineal (Rathunde y Csikszentmihalyi, 2005); en otras palabras, en donde el docente es el agente principal y el que “manda en el salón”, sino que en este tipo de escuelas tiene como agentes principales al docente y el estudiante, de ahí recae la importancia de la participación dentro del aula.

2.4.1 Participación entre Pares.

La participación entre pares es parte de la interacción que se da dentro del aula, en el cual dos o más alumnos expresan sus ideas u opiniones de manera abierta e intercambian sus ideas sin temor a ser juzgados. Esta participación es la indicada si el docente quiere darle autonomía y responsabilidad al estudiante. Con esta participación los y las estudiantes podrán opinar de la sesión de aprendizaje de forma directa e indirecta (Prieto,2005). Esta participación permite a los alumnos conocer a sus compañeros del aula, en otras palabras, conocer sus actitudes, habilidades y cualidades de sus compañeros (Rodríguez y Seda, 2013).

Asimismo, esta participación dependerá del espacio que el docente otorgue en diferentes actividades durante las sesiones de aprendizajes. Los docentes al otorgar espacios donde solo los estudiantes interactúen y puedan intercambiar opiniones, producen enseñanzas y es de ahí que recae la importancia de brindar estos espacios (Flórez, 2002 citado en Prieto, 2005). El rol del docente en esta participación es ser un observador y estar presente cuando el estudiante solicite su ayuda. Esta observación debe ser de acuerdo al propósito de la actividad que se le brinde (Kirby, 2001).

2.4.2 Participación Docente-Estudiante.

Esta participación dentro del aula se realiza de acuerdo a dos formas; primero, participación docente a estudiante, segundo, participación estudiante a docente. Ambas participaciones se realizan en un mismo espacio, pero son diferentes, ya que en la primera, la docente toma mayor protagonismo, porque propone en su sesión de aprendizaje actividades que generen participación. Dentro de esas actividades está el juego, los cuales se realizan con la finalidad de generar aprendizaje, según la investigación de Flecha et al. (2009). Estas actividades pueden generarse en el momento o estar planificadas con anticipación, esto concierne al docente; también, dependerá la finalidad con la que se pondrá en práctica, porque esta participación puede ser para recoger conocimientos previos, recoger lo aprendido o hacer énfasis en ella (Valenzuela y Sales, 2016).

Segundo, en esta participación el estudiante tiene mayor protagonismo, ya que mediante la participación interactúa con la docente para resolver sus dudas e inquietudes.

2.5 Condiciones para la Participación en el Aula, a través del Juego

Es posible hallar diferentes condiciones que ayudan a garantizar un juego, donde los niños y las niñas tienen mayor participación en la toma de las decisiones y se sientan libres para hablar y ser escuchados. Entre algunas están el diálogo, la escucha, los materiales y el espacio.

2.5.1 Diálogo.

El diálogo es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más personas, este favorece en el intercambio de ideas, generar nuevas alternativas, combinar ideas para así llegar a un consenso (Unicef, 2020; Bohm, Senge y Nichol, 2004). Además, dentro del aula, el diálogo es importante entre pares o docente-estudiante y viceversa, ya que ayuda a frenar malentendidos, resolver conflictos, expresar ideas relacionadas con el tema y formular explicaciones (Pérez y Alfonso, 2008). De igual forma, en el juego se requiere el diálogo con los integrantes y entre los integrantes del juego, para resolver conflictos y expresar ideas relacionadas (Oñate y Yassir, 2014). Además, Perales (2021) resalta que el diálogo promueve la reconciliación entre los infantes y ayuda a reparar el daño causado durante el juego, a partir de la identificación de las injusticias, causas y consecuencias.

Al respecto Olave y Villarreal (2014) y Roble et al. (2018) mencionan que, este diálogo está determinado por relaciones socioafectivas, en el cual se expresa su comportamiento emocional, todo ello dentro de un marco social, lo cual lleva a un aprendizaje, porque se explora diferentes interpretaciones e intercambiar opiniones, promoviendo una convivencia saludable y un vínculo amical.

2.5.2 Escucha.

La escucha es la acción comunicativa por la cual el receptor puede entender el mensaje e interpretar la palabra del emisor Hernández (2012). Este es un proceso muy importante para la comunicación humana, ya que permite comprender e interpretar información. Asimismo, esta depende de múltiples factores ambientales,

tales como: la distancia entre el receptor y el emisor, y los sonidos exteriores (León, 2019).

Además, Gutiérrez (2016) menciona que en educación se dan dos tipos de escucha, los cuales son: la escucha activa y la escucha empática. Primero, la escucha activa permite interpretar el significado del mensaje del emisor a partir del tono de voz, el lenguaje corporal y los sentimientos. Segundo, la escucha empática, permite al receptor ponerse en el lugar del emisor, no impone su punto de vista, no juzga el mensaje escuchado.

Además, la capacidad de escucha por parte de la docente hace que el niño se siente comprendido y querido y aprende a comprender a los demás Marín et al. (2008).

2.5.3 Materiales.

Licona (2000) resalta que los materiales en el juego son objetos que sirven para hacer o fabricar algo; por eso, estos deben de tener las siguientes características según Bautista (2001) y Berga (2013): primero, que el material debe ser de acuerdo a la edad, capacidad y habilidad del infante, sino este causará frustración y aburrimiento.

Segundo, debe ser del interés del infante y no del adulto, ya que a veces se comete el error de pensar que a los niños y las niñas de la misma edad le gustan lo mismo, al ser del interés del infante despertará su curiosidad; es decir, si el material le gusta y es atractivo para el niño o niña se logrará motivarlo a seguir jugando. Tercero, la calidad de estos materiales debe ser resistente. Cuarto, los materiales deben de fomentar valores; en otras palabras, a través de estos objetos no se debe de manifestar algún tipo de discriminación, racismo y valores negativos, por ello, se debe de erradicar el pensamiento de que los materiales rosados solo lo usan las mujeres y los varones de color azul.

Por otro lado, no cualquier material garantiza el juego. Por ello, Marín et al. (2008) las clasifican en tres tipos; sin embargo, se mencionará solo dos tipos: en primer lugar, autofabricado, este tipo de material parte de la imaginación y creatividad del infante, porque podrá inventar o construir sus propios materiales y tendrá que representar mentalmente dicho juguete y los materiales que usará para crearlo, este

proceso puede ser individual y grupal. En segundo lugar, comercializados, estos materiales son comprados y han sido elaborados por las industrias con el fin de motivar el juego.

Cabe resaltar que, todo material puede ser educativo, solo dependerá de la finalidad que se le otorgue; incluso, brindar una gran variedad de materiales permitirá que el infante desarrolle diferentes tipos de juegos. Además, no se debe otorgar objetos que ejecuten la mayor parte del juego, ya que la participación y la creatividad del niño o niña se verá afectada.

2.5.4 Espacio.

El espacio es una condición importante del juego, ya que este puede limitar como también permitir la participación de los infantes, aunque podemos jugar en cualquier espacio cualquier espacio no garantiza el juego (Torres y Torres, 2007). También, Peña y Castro (2012) resalta que la participación de los infantes dependerá del lugar y tamaño. Incluso, el tamaño limitará la cantidad de participantes (Tomé y Ruiz, 1996). Asimismo, este inicia para el infante en la casa, ya que esta zona se convierte como el primero para realizar el juego seguro, pero a medida que van creciendo este juego se reduce únicamente a su habitación. Asimismo, Marín et al. (2008) resaltan que en el aula el espacio para desarrollar el juego debe de cumplir las siguientes características: primero, debe ser un espacio cómodo para los integrantes del juego y ser elegido de acuerdo a las necesidades del juego y de sus integrantes. Segundo, debe contar con luz natural y una buena ventilación para crear un espacio más agradable.

Tercero, estos espacios deben generar autonomía en los y las estudiantes para que así no dependa del adulto; es decir, que los infantes puedan realizar todo el juego sin pedir permiso al adulto para utilizar un material o pedir ayuda para quitar un objeto que no aporta en la realización del juego. Cuarto, este espacio debe de contar con objetos que puedan usar para realizar el juego y a su vez los motiven al infante a jugar. Quinto, estos espacios siempre deben de ir acompañados por normas creadas por los y las niñas, estas normas deben ser claras y respetadas por todas y debe ser respetados por todos los miembros del juego.

Este capítulo, nos ha dado luz en cuanto a la Importancia de la participación en educación primaria, dando a conocer que la participación es una acción por el cual los infantes opinan y dialogan para llegar a una decisión mutua. Segundo, se resaltó los tipos de participación en la escuela, tales como, la participación política, donde las decisiones se rigen en base a votos de manera voluntaria para aprobar o rechazar una opinión o acción buscando el bien común junto con la docente. Asimismo, la participación comunitaria, en el cual los infantes toman decisiones de forma conjunta reforzando el trabajo grupal y no requiere apoyo de la docente.

Tercero, los niveles de participación, tal como la escalera de Hart, donde en los tres primeros peldaños los infantes participan, pero no se les toma en cuenta. Además, en los cinco peldaños restantes los niños y las niñas participan de manera voluntaria, entienden su participación y son conscientes de ella, esta participación es valorada. Cuarto, los agentes implicados en la participación en el aula, primero, la participación entre pares, esta es la interacción entre los y las estudiantes para expresar e intercambiar sus ideas u opiniones de manera abierta. Segundo, la participación docente-estudiante y viceversa, ambas participaciones se realizan en un mismo espacio, pero cada uno tiene un papel importante, donde la docente es la que propone el juego con o sin finalidad y el estudiante interactúa con la docente para resolver sus dudas.

Finalmente, las condiciones para la participación en el aula a través del juego, los cuales son; primero, el diálogo que tiene la finalidad de frenar malentendidos y resolver conflictos. Segundo, la escucha en el juego, tales como, la escucha activa que permite interpretar el significado del mensaje por el tono de voz, el lenguaje corporal y los sentimientos. Además, la escucha empática permite al receptor escuchar la opinión del emisor sin juzgar e imponer su punto de vista. Tercero, los materiales, son objetos que sirven para desarrollar el juego, estas pueden ser autofabricado o comprados, deben fomentar valores y ser de acuerdo al interés, edad, capacidad y habilidad del infante, y resistencia. Por último, el espacio, es el lugar donde se realizará el juego, este debe ser cómodo, elegido de acuerdo a las necesidades del juego y de sus integrantes.

Parte II: Diseño de la Investigación

Capítulo 3: Diseño Metodológico

En este capítulo, se describe el diseño metodológico de la investigación, en que se presenta el enfoque y el nivel de investigación, el problema de investigación, así como los objetivos y categorías. Así mismo, se caracteriza a los informantes, detallando los criterios de selección utilizados. Se describen también las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizados y el proceso de validación de los instrumentos, describiendo cada etapa, y el proceso de análisis y presentación de resultados. Finalmente, se describen los protocolos seguidos para asegurar la ética de la investigación.

3.1 Enfoque y Nivel de la Investigación

La presente investigación es de enfoque cualitativo, pues pretende examinar una realidad educativa, a partir de la observación de un fenómeno, donde se busca interpretar sus acciones, su forma de pensar y actuar (Cotán, 2016). Esta pertenece a una realidad múltiple y depende de la percepción individual del investigador, por lo que existe dentro de un contexto educativo y es posible muchas interpretaciones de lo observado (Hollstein, 2011).

Asimismo, el enfoque cualitativo describe y analiza las opiniones, los pensamientos, percepciones y conductas sociales individuales y colectivas, desde un fenómeno observado, para así poder interpretar acciones o pensamientos, a partir del recojo de información de un espacio determinado (Moscoso y Díaz, 2018). Hesse-Biber (2010) resaltan que este enfoque busca entender el contexto para registrar, describir y compartir información, acerca de la expresión social.

Asimismo, la investigación es descriptiva, porque busca describir hechos, eventos, situaciones y características de un conjunto de personas, donde se dice cómo son y cómo se manifiesta el fenómeno estudiado (Díaz et al., 2016; V. Lambert y C. Lambert, 2012). Para el caso de la presente investigación, el fenómeno concreto a estudiar es el juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado.

3.2 Problema de la Investigación, Objetivos y Categorías

La presente investigación formula la siguiente pregunta: ¿Cómo el uso del juego como estrategia didáctica fomenta la participación en estudiantes de primer grado de primaria de una I.E. de Lima Metropolitana? Para responder esta pregunta, se planteó el siguiente objetivo general:

- Analizar el uso del juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria.

A partir de este objetivo general se propusieron los siguientes objetivos específicos:

1. Caracterizar los juegos usados por las docentes como estrategia didáctica para fomentar la participación con estudiantes de primer grado de primaria.
2. Describir las condiciones impulsadas por las docentes para fomentar la participación, a través del uso del juego como estrategia didáctica con estudiantes de primer grado de primaria.

A continuación, se presentan las categorías de estudio, las cuales cuentan con diversas subcategorías para su análisis.

Tabla N° 2.

Categorías y subcategorías de estudio

Categorías	Subcategorías de estudio
Juegos como estrategia didáctica para fomentar la participación	Juego de reglas Los niños y las niñas incluyen reglas a los juegos Grellet (2000).
	Juego simbólico Los niños y niñas dramatizan, representan situaciones y

	<p>refuerzan la imaginación, y atribuyen significado a todos los objetos (Platas, 2017).</p>
	<p>Juego funcional</p> <p>Juegos de movimientos o de ejercicios en grupos o de forma individual (Otero y Lavega, 2003).</p>
	<p>Juego libre</p> <p>Los niños y las niñas escogen el juego y dirigen, estos juegos se crean o son modificados por ellos (Ferland, 2005).</p>
<p>Condiciones para la participación en el aula, a través del juego</p>	<p>Diálogo</p> <p>Acción realizada entre 2 o más personas para frenar malentendidos, resolver conflictos, expresar ideas relacionadas con el tema y formular explicaciones (Unicef, 2020).</p>
	<p>Escucha</p> <p>Acción compleja que permite al receptor comprender e interpretar información (Hernández, 2012).</p>
	<p>Materiales</p> <p>Objetos que sirven para crear, modificar y motivar el juego (Licona, 2000)</p>
	<p>Espacio</p> <p>Lugar donde se desarrolla el juego, el cual limita o posibilita la participación (Marín et al., 2008).</p>

Ahora bien, para facilitar la realización del estudio se diseñó la siguiente matriz de consistencia interna, donde se aprecia la relación entre el problema, objetivo general, objetivos específicos, categorías, subcategorías, fuentes, técnicas e instrumentos.

Tabla N° 3.

Matriz de consistencia interna

Problema	Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías	Subcategorías	Fuentes	Técnicas	Instrumentos
¿Cómo el uso del juego como estrategia didáctica fomenta la participación en estudiantes de primer grado de primaria de una I.E. de Lima Metropolitana?	Analizar el uso del juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria.	Caracterizar los juegos usados por las docentes como estrategia didáctica para fomentar la participación con estudiantes de primer grado de primaria.	Juegos como estrategia didáctica para fomentar la participación	Juego de reglas Juego simbólico Juego funcional Juego libre	Sesiones de clase	Observación	Guía de observación
		Describir las condiciones impulsadas por las docentes para fomentar la participación, a través del uso del juego como estrategia didáctica con	Condiciones para la participación en el aula, a través del juego	Diálogo Escucha Materiales Espacio	Docentes de primer grado	Entrevista semiestructurada	Guía de entrevista

		estudiantes de primer grado de primaria.					
--	--	--	--	--	--	--	--

3.3 Informantes de la Investigación

El lugar donde se desarrolló la investigación fue una institución educativa pública, ubicada en el distrito de Pueblo Libre, la cual atiende en el turno mañana. Por tanto, en cuanto a la selección de informantes, se seleccionó a dos profesoras de nivel primaria del primer grado de una institución educativa pública de Lima Metropolitana. Estas han sido seleccionadas como informantes claves, acorde a lo propuesto por Alejo y Osorio (2016), quienes señalan que su selección requiere que tengan conocimiento en el tema, y un nivel de involucramiento significativo con el fenómeno de estudio.

En ese sentido, se han tomado en cuenta los siguientes criterios de inclusión:

- Que tengan como mínimo licenciatura en Educación Primaria
- Que actualmente tengan a su cargo a estudiantes, en especial, de un aula de primer grado.
- Que actualmente use el juego como parte de sus sesiones y que estos fomenten la participación en el aula.

Y, en cuanto a los criterios de exclusión:

- Que no hayan acompañado a estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.
- Que actualmente no use el juego como parte de sus sesiones.

En la siguiente tabla se presenta la muestra seleccionada, a los criterios anteriormente descritos. En ella, se delimita el género, la información inicial en educación superior y años de docencia de las informantes. También, se menciona el medio por el que se realizó la entrevista:

Tabla N°3.

Caracterización de la muestra seleccionada

Informante (código)	Género	Información inicial en educación superior	Años de docencia	Medio por el que se realizó la entrevista
Profesora (P1)	Femenino	Licenciada en educación primaria	10-15	Zoom
Profesora (P2)	Femenino	Licenciada en educación primaria	10-15	Zoom

Por último, la selección cumple con el criterio de accesibilidad, pues son docentes del colegio donde la investigadora realiza las prácticas pre-profesionales, por lo que se puede acceder y obtener la información que se necesita para realizar el estudio.

3.4 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos

Para el recojo de información, se utilizaron dos técnicas: primero, la observación semiestructurada, la cual consiste en explorar contextos, ambientes y aspectos de la vida social, así como describir actividades de las personas estudiadas con el fin de conocerlas a un nivel mayor (Bracamonte, 2015; Díaz y Sime, 2009). Para el estudio, esta técnica se escogió para observar las características de los juegos usados por las docentes como estrategia didáctica para fomentar la participación con estudiantes de primer grado. Por ello, se diseñó una guía de observación (anexo 1), a fin de realizar una lista de preguntas de manera sistemática que alineen la observación de acuerdo a la investigación (Campos y Martínez, 2012), en este caso, para observar el juego de reglas, juego simbólico, juego funcional y juego libre en las sesiones de aprendizaje.

Segundo, la entrevista, la cual se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados) (DiCicco-Bloom y Crabtree, 2006). Es un procedimiento más íntimo, flexible y abierto, donde a través de ella, el investigador obtiene información que no puede obtener realizando una observación (Díaz et al., 2013). Para esta investigación, se seleccionó la entrevista semiestructurada para conocer a mayor detalle la percepción que tienen las docentes sobre las condiciones impulsadas por ellas para fomentar la participación, a través del uso del juego como estrategia didáctica en estudiantes de primer grado.

Para la aplicación de esta técnica, se diseñó el guión de entrevista semiestructurada (anexo 2), la cual consiste en que el entrevistador parta de preguntas planeadas para obtener información más profunda, detallada, profundizar en un tema y comprender a fondo las respuestas proporcionadas, pero durante el proceso tiene la libertad de modificar o introducir preguntas para precisar conceptos u obtener mayor información (Hernández et al., 2014), en este caso, para preguntar sobre las condiciones que ellas utilizan para fomentar la participación, tales como: el diálogo, la escucha, los materiales y el espacio.

3.5 Proceso de Diseño y Validación de los Instrumentos

Para el proceso de validación de los instrumentos se recurrió a dos especialistas del tema, con el fin de asegurar su calidad académica y técnica. Para ello, se hizo envío de los siguientes documentos: matriz de coherencia, guía de entrevista semiestructurada (instrumento 1), guía de observación (instrumento 2) y la matriz de valoración de los instrumentos (coherencia, relevancia, claridad y, comentario y sugerencias). Recibidos los comentarios y sugerencias, se realizaron las modificaciones en los instrumentos y en la propia investigación (anexo 3).

3.6 Análisis y Presentación de la Información

Después de la aplicación de los instrumentos diseñados, se procedió a realizar el análisis de la información. En el marco de dicho análisis, Díaz et al. (2016) resaltan en la Guía de Investigación en Educación que el primer procedimiento a seguir es la recolección de la información. Esta invita a identificar los medios, a través de los

cuales se consiguió recaudar la información. Por ejemplo, en la presente investigación se utilizó la plataforma virtual Zoom para el desarrollo de la entrevista.

Asimismo, resaltan que, después del recojo de información, esta se organiza, se codifica y se procesa la información para su posterior análisis. Por ello, para organizar la información, se procedió a transcribir la entrevista y organizar los datos recogidos, a partir de guía observación, a través de matrices que permitan visualizar los datos obtenidos en relación a las categorías. Luego, se les asignó un código a las observaciones y las respuestas obtenidas para sintetizar y facilitar el análisis según las categorías del estudio. Se colocaron los siguientes códigos: D1 y D2, para la docente 1“C” y la docente 1“B”, respectivamente; además, se colocó el código R1, donde R (respuesta) y 1 hace referencia a la primera pregunta, y así sucesivamente a las siguientes respuestas. Incluso, para hacer referencia a los estudiantes y diferenciarlos se los enumerara, por ejemplo, estudiante 1.

Finalmente, el análisis se realizó de la siguiente manera: primero, la codificación fue realizada con la técnica del *open coding*. Además, se procedió a realizar la técnica de la triangulación, la cual es conocida por comparar datos con un mismo objetivo (Rodríguez et al., 2006); por eso, para esta investigación se partió de la información obtenida de ambos instrumentos y la fundamentación teórica, para después estructurar de acuerdo a las categorías y subcategorías (anexo 4 y 5).

3.7 Principios de la Ética de la Investigación

Esta investigación respetó los principios éticos presentados en el reglamento del Comité de ética de investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú (2017). Con respecto al principio de respeto por las personas, previamente a la aplicación de los instrumentos (entrevista y la observación), se utilizó un documento de consentimiento informado, que contiene información esencial y pertinente para hacer de su conocimiento los objetivos del presente estudio, así como su función dentro de esta, y se garantiza la confidencialidad de los datos de los participantes (anexo 6). Así mismo, se considera integridad científica, justicia y responsabilidad. Se promovieron acciones que evidencian transparencia y veracidad, y conservación de la información obtenida. Además, en cuanto al principio de beneficencia y no

maleficencia, se busca que los resultados tengan efectos positivos en la comunidad educativa.



Parte III: Análisis de los Hallazgos Recolectados

Capítulo 4: Análisis e Interpretación de Resultados

En este capítulo, se presentan el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de las entrevistas y las observaciones de clases. Para ello, se consideró el objetivo general como guía de esta investigación que consiste en analizar el uso del juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria. Cabe precisar que este análisis e interpretación se presenta, siguiendo la estructura de las categorías y subcategorías. Asimismo, los instrumentos iniciales comprendían de 2 entrevistas y 8 observaciones de clase. Sin embargo, una observación se ha omitido; debido a que, en dicha observación no se presentó ningún juego, por ello, la observación ha sido reducida, a fin de no afectar la marcha de la investigación.

4.1 Juegos como Estrategia Didáctica para Fomentar la Participación

En este primer apartado, se presenta el análisis e interpretación de los juegos como estrategia didáctica para fomentar la participación en el aula por parte de dos docentes. Los juegos son el juego de reglas, juego simbólico, juego funcional y juego libre. Cabe recordar que la técnica utilizada para el recojo de información fue la observación. Esta categoría propone responder al siguiente objetivo específico: Caracterizar los juegos usados por las docentes como estrategia didáctica para fomentar la participación con estudiantes de primer grado de primaria.

4.1.1 Juego de Reglas.

Este es un juego que incluye reglas o normas, estas reglas pueden ser transmitidas por generaciones (transmitidas por hermanos, abuelos, etc.) o espontáneas (reglas momentáneas, socializadas y elegidas antes de jugar) (Zapata, 1995; Grellet, 2000; Platas, 2017). Esto se pudo observar en el siguiente hallazgo en el área de matemática.

Profesora: [...] chicos el día de hoy jugaremos “matagente”, tal vez algunos de ustedes ya lo hayan jugado en casa, pero para aquellos que aún no jugaron les comento que las reglas son: primero, dos integrantes con un balón tratarán de que el balón les choque a los integrantes que están en medio y ellos tratarán de esquivar el balón, el último que quede intacto será el ganador ¿entendieron las reglas?

Todos: Sí

Niño 1: Podemos aumentar una regla más

Profesora: Sí

Niño 1: El niño que agarre la pelota va a tener una vida más

Niño 2: Esa vida le puede pasar a un compañero que ya murió

Todos: ¡Sí!

Profesora: Está bien.

(Extracto de observación de aula D1, 9 de mayo de 2022)

Esta situación observada revela la importancia que le da la docente a que el estudiante comprenda las reglas del juego y que ella está abierta a que los y las estudiantes modifiquen las reglas. Si bien es cierto las reglas de este juego no son complejas, todos cumplen las reglas y las respetan, por lo que no las modifican, al contrario, estas reglas han sido aumentadas por los estudiantes de acuerdo a sus necesidades, tal como, Platas (2017) menciona que estas reglas deben de ser respetadas por todos los integrantes del juego, de tal forma que se cree una cooperación entre los participantes. Esto evidencia que a esta edad no todos los juegos de reglas contienen reglas rígidas y complejas. Por lo cual, la afirmación de Zapata (1995), Grellet (2000) y Platas (2017) al mencionar que a esta edad se presentan juegos con reglas más complejas y rígidas al momento de jugar, queda desestimada, ya que como se evidencio el juego no tenía reglas rígidas y complejas, por ello, se puede afirmar que a esta edad se puede presentar juegos con reglas complejas, rígidas o sencillas.

Por otro lado, en este juego se evidenció la participación de los infantes en la siguiente situación:

(Luego de perder (morir) un estudiante regresó al juego)

Todos: Miss, niño 3 volvió a jugar.

(La docente se acercó al grupo y comenzó a hablar)

Profesora: Todos tenemos que respetar las reglas para poder jugar y tenemos que saber perder, así que el niño 3 como ha perdido debe sentarse junto a los que ya murieron.

(Después, el estudiante 3 regresó a sentarse y junto con la docente)

(Extracto de observación de aula D1, 9 de mayo de 2022)

A partir de ello, se evidencia que la docente inicia el juego, pero durante el desarrollo toma el papel de observadora y solo interviene cuando los infantes solicitan su ayuda o cuando observa que los niños no siguen las reglas conversadas en un inicio, esto es una participación proyectiva según Trilla y Novella (2001), ya que la docente inicia la actividad, es observadora y solo interviene cuando los estudiantes necesitan su ayuda, pero los infantes dirigen todo el proceso.

A partir de todo lo anterior, a través de este juego, podríamos decir que los estudiantes participaron al permitir que cada estudiante del salón sea partícipe de la actividad, que la opinión de todos sea válida y respetada por todos. Asimismo, que las reglas del juego han sido aumentadas y aceptadas por todos, y que este haya sido aplicado a todos los integrantes desde el inicio hasta el final del juego. Hart (1993) resalta que este nivel de participación pertenece al nivel “iniciada por los adultos con decisiones compartidas con los niños”, en el cual el adulto propone la actividad y conjuntamente con los infantes escogen las adecuaciones se tendrá que realizar para que este sea beneficio para todos los y las estudiantes.

De ello, se interpreta que la docente durante el juego promueve la participación constante, activa e interactiva de los y las estudiantes.

4.1.2 Juego Simbólico.

Los niños y las niñas realizan representaciones con objetos, estas representaciones son imitaciones de las acciones de profesionales, acciones de los integrantes de la familia, acciones de superhéroes o personaje favorito y simbolizar lugares e integrantes de este (Zapata, 1995; Marín et al., 2008; Grellet, 2000; Díaz y Tron, 2011; Chamorro, 2010 y Platas, 2017). En cuanto al juego simbólico, este se evidenció en el área de comunicación y en el área de matemática. Primero, en el área

de comunicación se evidenció el juego “aprendemos con nuestros personajes favoritos”:

[...] Profesora: Hoy jugaremos a crear a nuestros personajes favoritos; para ello, en la parte superior encontrarán telas, cajas, pelotas de tela y periódicos, con estos materiales deberás de crear tu personaje favorito, cuando termines debes de sentarte con tu vestimenta de tu personaje favorito.

([...] Durante el juego un estudiante dijo: soy un doctor, yo soy superman, yo soy un transformer)

(Extracto de observación de aula D2, 16 de junio de 2022)

Esto evidencia que los estudiantes simbolizaron los materiales que se les brindó y lo convirtieron con su imaginación en objetos de sus personajes favoritos. Uno de los personajes es:

Profesora: Niño 4 ¿qué personaje eres?

Niño 4: Soy un doctor

Profesora: Explícanos ¿por qué eres un doctor?

Niño 4: porque estoy vestido de blanco

Profesora: osea la tela blanca representa a la ropa de un doctor

Niño 4: Sí

Profesora: y el periódico que traes en la cabeza

Niño 4: es el gorro del doctor

(Extracto de observación de aula D2, 16 de junio de 2022)

Este personaje de doctor creado por el estudiante demuestra que, el infante antes de la actividad ya había observado a un doctor incluyendo los materiales y ropa que lleva puesto, es por ello, que al crear a su personaje favorito simboliza que la tela blanca es una bata médica y el gorro hecho de periódico simboliza a un gorro médico. Por lo tanto, este juego según Zych et al. (2016) citado en Cáceres et al. (2018) y Montealegre (2016) acerca al infante a la realidad social, ya que parte de una situación observada en la sociedad. Además, se evidencia que estos materiales demuestran que han sido elegidos por el infante por el color y la forma. Tal como, Zapata (1995),

Marín et al. (2008) y Grellet (2000) mencionan que a la edad de 6 a 7 años los objetos utilizados para el juego simbólico son más estructurados; es decir, elegidos por el color, forma y tamaño.

Además, la participación de los estudiantes se evidencia en el siguiente hallazgo:

(Dos estudiantes se ayudan mutuamente comunicándose:)

Niño 5: me puedes poner la capa

Niño 6: si, ¿vas a ser batman?

Niño 5: no, seré Doctor Strange

(La docente mientras sucede esta interacción se presenta como observadora [..])

Profesora: Quedan pocos minutos así que debe de terminar y deben de conversar menos (O3-D2).

(Extracto de observación de aula D2, 16 de junio de 2022)

Esto evidencia que los niños durante el juego pueden interactuar y transmitir lo que piensan, sin embargo, esta interacción tiene un tiempo limitado, ya que este depende de la docente. Así mismo, esta participación proyectiva, donde el estudiante al inicio siente que su participación es suya, aunque el adulto lo inicie; incluso, es consciente que la hora para culminar el juego, está a mano de la docente Trilla y Novella (2001).

Los otros dos juegos que se evidenciaron se realizaron en el área de matemática, el primer juego es “la tiendita”:

Profesora: Hoy jugaremos a la tiendita, alguna vez fueron a una tienda.

Todos: ¡Sí!

Niño 7: Yo fui a comprar una galleta

Niño 8: Yo fui a comprar un helado

Profesora: ahora aprenderemos a sumar comprando en la tienda, para eso, cada mesa tendrá un vendedor y los demás serán compradores.

Niño 9 y Niño 10: Yo miss, yo seré el vendedor.

Profesora: yo elegiré a los vendedores. Los vendedores serán aquellos que saben sumar muy bien. Las funciones de los vendedores poner un precio del 1 al 10 y sumar los productos que compraran sus compañeros, pero no le dirán el precio hasta que el comprador les diga el montón. Los compradores deben comprar solo dos productos[...] Ahora les entregaré los materiales, como pueden ver son sobres de productos que se encuentran en la tienda, pero como no tenemos muchos les daré las regletas, y estas pueden ser cualquier producto que ustedes desean.

(Dentro de todos esos materiales estaban sobres de fideos, helados, sal, golosinas (galletas y caramelos) y regletas numéricas)

[..] **Niño 10:** véndeme arroz

Niño 11: ¿Cuántos kilos deseas?

Niño 10: Dame 2 kilos

Niño 11: Este bien

(El estudiante le dio 2 regletas blancas que representaban al arroz)

(Extracto de observación de aula D1, 1 de junio de 2022)

Este juego evidencia que los infantes simularon que el aula de clases era una tienda y tomaron el papel del vendedor y compradores, y la regleta simbolizó que es un arroz. Se puede inferir que el estudiante utilizó las regletas blancas para representar el arroz por el color. Asimismo, la docente elige a los vendedores por la habilidad de sumar.

Otro juego que se observó es “Banquero”, la cual se realizó en el área de matemática:

Profesora: Hoy jugaremos a ser banqueros, ¿algunos de ustedes fueron alguna vez a un banco?

Todos: Sí

Profesora: Las regletas simularán que son dinero, pero esta vez solo jugaremos con las regletas que valen 1 y las regletas que valen 10.

En cada mesa habrá un banquero, este tendrá las regletas que valen 10, y los demás tendrán las regletas que valen 1. La función de los banqueros es intercambiar 10 regletas que valen 1 por una regleta que vale 10, debe de

fijarse que sea 10 regletas que valen 1, sino no hay cambio. Los clientes deben entregar 10 regletas que valen 1 a los banqueros. El que tiene más regletas que valen 10 gana.

(Extracto de observación de aula D2, 19 de mayo de 2022)

Este juego evidencia que los estudiantes simbolizaron las regletas como dinero para poder hacer intercambios. Además, se convirtieron en banqueros y clientes, y realizaron las acciones de este.

A partir de los dos juegos, en cuanto a la participación se halló que la participación simple y simbólica, ya que la docente planificó el juego, pero al momento de desarrollarse se presentó como observadora; de igual manera, escogió el papel de los jugadores; tales como, vendedor, compradores, banquero y los clientes (Trilla y Novella, 2001; Hart, 1993).

4.1.3 Juego Funcional.

Movimientos corporales realizados durante el juego, tales como; lanzar, rebotar y atrapar, saltar con un pie o con ambos, patear, arrojar, girar, gatear, arrastrarse, dentro de todas las acciones que el ser humano hace naturalmente con su cuerpo (Zapata, 1995; Platas, 2017; Otero y Lavega, 2003 y Marín et al., 2008). En el siguiente hallazgo se observó el juego de los penales que se realizó en el área de matemática, donde se evidencia el juego funcional:

(La docente conforma dos grupos de niños)

Profesora: Elijan a uno de sus compañeros para que sea su arquero.

[...](Algunos niños y niñas comienzan a patear y los demás corren para tomar impulso para meter un gol, mientras que el arquero está atrapando para que no ingrese un gol).

(Extracto de observación de aula D1, 30 de Junio de 2022)

A partir de este juego, se observa que los infantes están corriendo, pateando y atrapando, es por ello, que este juego se vuelve funcional. Asimismo, se presenta un juego de cooperación y oposición, que según Otero y Lavega (2003) es un juego,

donde los infantes forman grupos para jugar y buscan ganar al otro grupo. La participación se evidenció en el siguiente hallazgo:

Niño 12: ¡metí un gol!

Niño 13: ¡Sí!, ¿profesora puedo tirar una vez más?

Profesora: ¿Qué dicen los demás?

Todos: Sí

Profesora: Está bien, pero ambos equipos tendrán la misma oportunidad.

Todos: ¡Sí!

(Extracto de observación de aula D1, 30 de Junio de 2022)

Por lo tanto, la participación en este juego se ha evidenciado cuando el estudiante se comunicó con la docente para pedir una oportunidad, lo cual verifica que el juego le da una oportunidad al estudiante para comunicar lo que está pensando hacia la docente. También, cuando la docente escuchó la propuesta y la puso a votación de todos, preguntándoles si estaban a favor o en contra, de ello, se puede interpretar que la educadora considera la opinión de los estudiantes tan importante al igual que la de ella teniendo la misma validez para que la actividad continúe y sea beneficioso para todos los participantes del juego (Trilla y Novella, 2001; Hart, 1993).

Incluso, otro juego que se evidenció fue “la pelota participativa”, la cual se realizó en el área de personal social:

Profesora: el que tiene la pelota de trapo puede participar y comentar lo que está pensando.

([.] La docente lanza la pelota haciendo una pregunta y los niños que atrapan la pelota deben de responder la pregunta; después de participar lanzan la pelota nuevamente y si no puede responder, lanzan la pelota nuevamente, pero a otro compañero) (O3-D1).

(Extracto de observación de aula D1, 14 de Junio de 2022)

En este juego los estudiantes están atrapando y lanzando la pelota, esto hace que este juego sea funcional. Asimismo, esta pelota recoge la participación de los estudiantes, donde el estudiante que tiene la pelota se siente con poder y solo él

puede participar y responder a la pregunta, en caso de que no pueda responder solicita la ayuda de otro compañero. Por ello, a partir de lo anterior, la participación en este juego se hace evidente cuando los alumnos tienen la oportunidad de responder la pregunta y aumentar la información. Si bien es cierto que la docente es la que está guiando todo el juego, los estudiantes sienten que la actividad es suya cuando la pelota llega a sus manos, a este tipo de participación Trilla y Novella (2001) lo llaman participación proyectiva, ya que la actividad está en manos de la docente y los infantes solo tienen la ventaja de opinar y proponer, pero la actividad lo siente suya. Por ello, la importancia de este juego para promover la participación, ya que el estudiante siente del juego su actividad, aunque esté dirigida por la docente.

4.1.4 Juego Libre.

Actividad lúdica que es creada o modificada y dirigida por los infantes, con reglas creadas o modificables (durante o antes del juego) (Ferland, 2005). Este juego se evidenció en el siguiente hallazgo:

(Los estudiantes dejan sus mochilas en un estante, después sacan los legos, rompecabezas y cuentos y los llevan a sus mesas para jugar. Dentro de las mesas comienzan a jugar con los legos y en el transcurso del juego crean soldados, carros, transformers)

([.] No hay reglas)

([.] El juego es individual en dos mesas y grupal en las tres mesas)

(Extracto de observación de aula D2, 7 de Junio de 2022)

Esta parte de la observación revela que el niño realiza su propio juego sin la intervención de la docente, no existen reglas, ellos crean sus propias reglas, el juego es individual en algunas mesas y grupal en otras mesas. Pugmire-Stoy (1996) menciona que este juego es libre, ya que los infantes empiezan a crear sus juegos y se sienten libres para dirigirlos. Por lo tanto, este juego evidencia la participación iniciada y dirigida por los niños mencionado por Hart (1993), la cual es donde los niños y las niñas inician y lo dirigen el juego y tienen la libertad de escoger las reglas, cómo se adecuará y cómo terminará esta.

4.2 Condiciones para la Participación en el Aula, a través del Juego

En este segundo apartado, se presenta el análisis e interpretación de las condiciones para la participación en el aula, a través del juego. De esta manera, se consideran las 4 subcategorías, las cuales son: el diálogo, la escucha, los materiales y el espacio. Esta categoría propone responder al siguiente objetivo específico: Describir las condiciones impulsadas por las docentes para fomentar la participación, a través del uso del juego como estrategia didáctica con estudiantes de primer grado de primaria. Para recoger la información, se utilizaron las técnicas de entrevista.

4.2.1 Diálogo.

Según lo propuesto Unicef (2020) respalda que el diálogo es una acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más personas, la cual favorece al intercambio, generar y combinar ideas. De este modo, respecto al diálogo en el juego, la docente manifestó durante la entrevista lo siguiente:

El diálogo es importante, ya que el juego es un recurso innato para el niño, ellos siempre buscan jugar y dialogan en el juego. (R1- D1)

El diálogo en el juego es importante, ya que a través del juego los niños y las niñas van dialogando, por ejemplo, los niños al jugar les dan vida a los objetos y dialogan con este, y cuando se ponen a jugar con otros compañeros, igual, siempre están dialogando (R1-D2)

Es importante resaltar que ambas expresiones refieren que el diálogo es importante en el juego, y que este se da antes y durante el juego. Otro punto similar en ambos es que engloban que a través del juego los niños dialogan. Respecto a esto, Oñate y Yassir (2014) mencionan que el diálogo es importante en el juego, ya que ayuda a que los integrantes del juego expresen sus ideas y a partir de ello resolver los conflictos que se creen antes, durante y después.

Asimismo, en cuanto a la aplicación de un juego para la participación las docentes mencionan que “un juego implementarlo como tal para la participación creo que no lo utilizo” (R2-D1). Este hallazgo da cuenta que el informante percibe al juego como una actividad para no desarrollar el diálogo entre sus estudiantes, dado que no conoce un juego o ha aplicado durante sus sesiones de aprendizaje.

En cuanto a la otra docente expresa que:

Quando nosotros desarrollamos actividades para la parte emocional, nosotros fomentamos siempre el diálogo a través de, por ejemplo, si yo quiero observar en el niño, como éste dialoga con sus compañeros, cómo es empático, cómo es tolerante, pues le pongo un juego de vasos y quién es el que va poniendo en forma ordenada las torres, entonces de ahí es como el juego me sirve como un pretexto también para yo poder observar en el niño diferentes tipos de conducta (R2-D2)

A partir de ello, se puede inferir que la entrevistada afirma que utiliza el juego para fomentar el diálogo entre sus estudiantes en la parte emocional; además, que le sirve para poder observar la conducta del estudiante. Tal como, Olave y Villarreal (2014) y Roble et al. (2018) resaltan que, el diálogo ayuda a que el infante exprese su comportamiento emocional, promoviendo una convivencia saludable y generando un vínculo amical.

Asimismo, cuando se les preguntó sobre si consideran que el diálogo es importante para elegir los materiales, establecer roles, definir reglas y seleccionar el lugar las docentes mencionan que:

Es importante dialogar para su ejecución de roles para poder ir tomando hábitos para poder cumplir con algunas funciones que se le delegan dentro del aula e ir ganando autonomía. Asimismo, en algunos juegos es importante que ellos dialoguen para escoger los materiales, pero en otras ocasiones nosotros como docentes direccionamos la intencionalidad del material que queremos elegir (R3-D1)

Si, el niño en primer lugar tiene que respetar los acuerdos o las normas de aula y si en un trabajo en equipo ellos están realizando un juego en el patio ellos pues van a tener que dialogar para ver quién va a ir primero, quién va a ir segundo, si alguien empujó otro niño hace recordar las normas y si no hay diálogo imagínate, entonces cómo saber que si alguien no está respetando las normas y cómo le hago saber lo que debería respetarlas (R3-D2)

A partir de ello, se puede inferir que dichos entrevistados afirman que el diálogo sirve para elegir los materiales, establecer roles y definir reglas. Asimismo, que ellas son conscientes de que los estudiantes son los autores principales del juego, pero que en ciertos juegos no se debe dar a los estudiantes la oportunidad de dialogar, porque

en ciertas actividades dependerá del objetivo con la cual se propone el juego y esto siempre dependerá de la docente.

Además, en cuanto qué aspectos considera que deben tomarse en cuenta para que niños y niñas puedan establecer acuerdos al momento de proponerles o al escoger un juego, una docente señala que:

yo considero que el diálogo con los estudiantes para que se establezcan normas con los estudiantes; también, así elegir un juego que conozcan y que sea de su interés que también haga cumplir de repente de alguna manera mi propósito o lo que quiero lograr, podría proponer y ellos elegirían uno (R4-D1).

Este hallazgo resulta relevante, ya que la docente toma en cuenta el diálogo para establecer normas y para elegir el juego que se realizará a partir del interés del estudiante.

Además, al respecto la otra informante resalta que:

En primer lugar, creo que situarlos en una problemática, para partir de diálogo con ellos y así entonces el niño va a crear la necesidad de que tiene que haber unas normas o unos acuerdos para poder comprender y poder solucionar diferentes situaciones R4-D2

Esta informante alega que, al establecer acuerdos o normas en el juego se debe partir desde una problemática, para que así los integrantes del juego junto con la docente dialoguen sobre ello. A partir de ello, la docente logra que sean conscientes que se quiere evitar una situación similar a la problemática durante el juego.

Por lo tanto, a partir de lo anterior, ambas docentes concuerdan que el diálogo con los estudiantes es un aspecto importante para elegir las normas o reglas y elegir juegos. Asimismo, resulta relevante que también sirve el diálogo para poder elegir un juego del interés del infante y para establecer normas que puedan partir de una problemática.

Un aspecto relevante a analizar es que las entrevistadas concuerdan que el diálogo es importante para resolver un conflicto. Así, se encontraron los siguientes hallazgos sobre qué hacen si ocurre un conflicto durante el juego: "Cuando sucede un conflicto, primero, diálogo con los involucrados y después con todos, porque a través

del diálogo se llega a la parte reflexiva del estudiante, de “qué estoy haciendo” y “para qué lo hago” (R5-D1). También, la otra docente menciona:

En primer lugar, si ocurre algo por lo regular nosotros llamamos a los que están inmersos en el problema y dialogamos con ellos, y ellos mismos tienen que decir cuál sería la solución para que eso no vuelva a suceder. (R5-D2)

Es relevante resaltar que ambas afirmaciones coinciden que el diálogo es el primer paso para poder resolver un problema. Pero, ambas docentes tienen diferente manera de abordar el diálogo, ya que una de ellas dialoga con los involucrados y hace que lleguen a una solución; sin embargo, la otra docente dialoga con los involucrados; para luego, hacer saber este conflicto a todo el salón y que lleguen a reflexionar todos. La diferencia de abordar el diálogo de ambas docentes, no disminuye el hecho que hace que este diálogo ayude a que reflexione, Pérez y Alfonso (2008) y Oñate y Yassir (2014) resaltan que, en este diálogo tiene la finalidad de frenar malentendidos, resolver conflictos, expresar ideas relacionadas con el tema y formular explicaciones.

Ahora bien, a partir de todos los hallazgos encontrados, un punto resaltante es que todos los informantes hayan coincidido y afirmado lo importante que es el diálogo en el juego, esta percepción conjunta si bien enfatiza a que el diálogo sirve para resolver conflictos, selección de materiales, elegir normas y roles, definir reglas.

4.2.2 Escucha.

Como se ha descrito es la acción por la cual el receptor interpreta y analiza la palabra del emisor (Hernández, 2012).

Los informantes, concuerdan que el juego ayuda a desarrollar la escucha en los y las estudiantes. Así, se encontraron los siguientes hallazgos “Sí, implica que escuchen, como las normas y las reglas del juego” (R6-D1). También, “Yo creo que sí, porque si el niño no pone atención a las normas ni a las reglas del juego, entonces no va a entender cómo se va a desarrollar ese juego” (R6-D2)

Estos hallazgos dan cuenta que dichos informantes afirman que a través del juego los infantes desarrollan la escucha, ya que necesitan la escucha para entender las normas y las reglas para que así se desarrolle el juego.

Además, en cuanto a la aplicación de un juego para la escucha las docentes mencionan que: “para atraer la atención de los estudiantes y lograr que me escuchen hago que ellos realicen palmadas, que puedan levantar la mano, que guarden silencio” (R7-D1). Asimismo, “ludo, ajedrez y dama; a partir de estos juegos, ellos mismos escuchaban cuáles eran las instrucciones del juego y recién podían jugar” (R7- D2).

Es relevante resaltar que ambas informantes utilizan diversos juegos para atraer la atención y la escucha de sus estudiantes. No obstante, cabe precisar que ambas mencionan que el juego a parte de favorecer la escucha también sirve para atraer la atención del infante.

Además, mencionan que hay aspectos importantes para fomentar la escucha en los estudiantes a través de los juegos, una docente menciona que este aspecto que el primer aspecto es que los estudiantes “sean empáticos para que así entiendan y compartan sentimientos con sus compañeros” (R8-D1). Segundo que:

Sean tolerantes, porque si yo estoy ansioso por querer jugar ni siquiera voy a escuchar y los niños casualmente a primer grado llegan así, si los ponemos unas piezas en la mesa de frente quiere jugar, no son tolerantes al querer escuchar y yo pienso que la tolerancia es clave (R8-D2).

Un punto a resaltar del primer informante es que concibe que un aspecto importante para fomentar la escucha es la empatía, ya que a través de ella podrán entender y compartir sentimientos. Así como, Gutiérrez (2016) menciona que la escucha empática, permite al receptor ponerse en el lugar del emisor, no impone su punto de vista, no juzga el mensaje escuchado, haciendo así que el receptor entienda la posición del emisor. Además de ello, la otra informante considera que la tolerancia es importante para que los estudiantes sean respetuosos con sus compañeros y consideren a los demás.

Además, en relación sobre sí la escucha es una herramienta importante para resolver un conflicto, las informantes consideran que:

Considero que sí, como docentes esta habilidad debemos desarrollar, ya que tienes que ver que ocasionó el conflicto y escuchar a los estudiantes y preguntarles por qué ocurrió. A partir de la escucha, podrás darte cuenta que cada niño aborda el conflicto desde su punto de vista, lo que para un niño puede ser problema para el otro no. (R9-D1)

Por supuesto, porque si hay un conflicto y yo de frente voy a corregir, que no debería hacerlo, porque ellos son los que tienen que ver dónde está su error, entonces doy una opción a que ellos me fundamente “porque”, “qué es lo que ocurrió”, para yo poder reforzar este tipo de conducta (R9-D2)

Es importante resaltar que ambas expresiones refieren a que la escucha es una herramienta importante para resolver un conflicto, para que, así como docentes puedan escuchar cuál fue la causa y resolver malos entendidos, a partir de la escucha.

4.2.3 Materiales.

Como se comentó en párrafos anteriores son objetos que son utilizados en el juego que sirven para crear, fabricar o modificar (Licona, 2000).

En relación a ello, dos de los informantes expresan que los materiales pueden condicionar la participación de los niños y las niñas en el juego:

Hay materiales que se prestan más que otros, ya que hay materiales que son del interés de los estudiantes. Por ello, estos pueden condicionar la participación de los estudiantes en el juego. Por ejemplo, los materiales que entregó para realizar un juego libre son variados y los estudiantes podrán escoger de acuerdo a su gusto, esto hará que su creatividad elabore varias transformaciones con el material de forma libre. Sin embargo, si es un juego dirigido, este material tiene que cumplir ciertas características, ya que el material deberá de tener valores que de repente al niño no le gusta y puede dejar de participar (R10-D1)

El material si condiciona, que pasa si como docente yo le doy un material que no les guste a mis niños, ellos no querrán jugar con ese material (R10-D2)

Un aspecto a resaltar en estos hallazgos es que reconocen la importancia de los materiales en el juego, ya que mencionan que si los materiales parten del gusto de los infantes ellos querrán participar en el juego, pero si estos materiales no parten del gusto de los y las estudiantes ellos no jugaran y dejaran de participar. Tal como Bautista (2001) y Berga (2013) resaltan que el material debe ser del interés del infante, porque despertará su curiosidad y logrará motivarlo a seguir jugando.

En esa misma línea, en cuanto a la selección de los materiales que utilizan para involucrar a sus estudiantes en el juego mencionan que:

Depende de la intencionalidad que se propone el juego en clase. Por eso, al elegir un material yo considero la edad del niño y si este es resistente (R11-D1).

Primero, parto de los intereses de la edad, del mismo contexto, de la motivación que puedan tener ellos por un determinado juego. Yo pienso primero buscar qué tipo de materiales son los que al niño le va a resultar llamativo, porque también el material o el juego va acorde con la psicología del niño, con la edad del niño, porque, por ejemplo, en esta edad al niño ponerle un chipitaps es fabuloso, en cambio conforme van avanzando en edad van teniendo otros gustos. Además, si como docente yo le doy muñecas a los niños, ellos no van a querer jugar, porque este pensamiento ya viene de su contexto (R11-D2).

En estos hallazgos, se reconoce que los materiales son elegidos de acuerdo a la edad, interés, gusto, propósito de la sesión, resistencia y contexto. Estas percepciones conjuntas si bien enfatizan las características primordiales para seleccionar un material; tal como, Bautista (2001) y Berga (2013) mencionan que el material debe ser de acuerdo a la edad, interés, capacidad, habilidad, resistencia. Sin embargo, su concepción sobre al elegir el material a partir de su contexto se limita a la mera transmisión sobre las ideas o expectativas que la sociedad atribuye a los niños y las niñas los estereotipos de género modelando sus preferencias en cuanto a colores y juguetes.

Esta limitación, los mismos autores la denominan como pensamientos que se debe de erradicar al momento de elegir un material; además, resaltan que se debe de elegir materiales que fomenten valores; es decir, que a través de estos objetos no se debe de manifestar algún tipo de discriminación, racismo y valores negativos; por el contrario, se debe de erradicar el pensamiento de que los materiales rosados solo lo usan las mujeres y los varones de color azul.

Además, en cuanto a los materiales que usan frecuentemente las informantes mencionan:

“los materiales que utilizo frecuentemente para poder realizar el juego sean videos, audios, historias, pelotas, frijoles, cajas, imágenes, semillas, lentejas, elementos de conteo, legos y rompecabezas” (R12-D1).

Utilizó los materiales que nos brinda el ministerio que son las regletas, multibase, las cajitas liro, tenemos también los bloques lógicos. En material no estructurado ellos pueden ir recogiendo como chapitas, palitos, frijolitos y las lanas, y es más a niños de esa edad cualquier objeto que tú le des lo transforma, ya que su imaginación voló y lo consideran juguete. Además, a los niños les encantan las pelotas, objetos manipulables; por ejemplo, palitos, hojas, etc. (R12-D2)

Estos dos hallazgos demuestran que utilizan materiales estructurados como videos, imágenes, audios, historias, pelotas, multibase, cajas liro, bloques lógicos, legos y rompecabezas. Estos materiales Marín et al. (2008) los consideran como materiales comercializados, ya que son comprados y han sido elaborados por las industrias con el fin de motivar el juego. Asimismo, materiales no estructurados, tales como, frijoles, cajas, semillas, lentejas, chapas, palos, lanas y hojas de plantas, los cuales los mismos autores consideran como materiales para realizar un material autofabricado, el cual parta de la imaginación y creatividad del infante, ya que podrá inventar o construir sus propios materiales.

Además de ello, es relevante que una de las informantes menciona que cualquier material que se brinde al estudiante, esté lo transformará y lo considerará como un juguete. A esto Marín et al. (2008) resaltan que todo material puede ser educativo, pero que dependerá de la finalidad que se le otorgue, incluso, brindar una gran variedad de materiales permitirá que el infante desarrolle diferentes tipos de juegos. Todo esto dependerá de la intención con la que se propone el juego en la sesión de aprendizaje.

4.2.4 Espacio.

Como se ha descrito, lugar donde se desarrolla el juego. Al respecto, las docentes consideran que el espacio es importante para desarrollar el juego:

Yo considero que es importante el espacio, porque no es lo mismo tener un juego al aire libre que tener un juego dentro del aula, la mecánica y la dinámica se maneja distinto, la cantidad de participantes dentro de estas van a variar, ya que si es un espacio pequeño habrá menos participantes y si el espacio es amplio habrá más participantes. (R13-D1)

Sí, pero depende del juego que plantees, hay juegos que se pueden elaborar dentro del aula, como también juegos que se deben de realizar en el patio (R13-D2)

Es importante resaltar que ambas expresiones refieren a que el espacio es importante para desarrollar el juego, ya que este puede ser pequeño o grande. Además, algunos juegos necesariamente necesitan espacios grandes y otros no, los cuales se pueden realizar dentro del aula. Dentro de cada espacio la dinámica es diferente y la cantidad de participantes igual. Tal como, Torres y Torres (2007) resaltan que el espacio es una condición importante del juego, ya que este puede limitar como también permitir la participación de los infantes, aunque podemos jugar en cualquier espacio cualquier espacio no garantiza el juego.

En esta misma línea, refieren a que el espacio es importante para generar participación a través del juego:

Yo considero que sí, porque algunos estudiantes en espacios abiertos participan más que un espacio cerrado, al igual que algunos estudiantes participan más en espacios cerrados que en espacios abiertos, dependerá de cómo tú como docente conoces a los estudiantes. Hay juegos que es necesario darse al aire libre y hay otros juegos que se pueden dar dentro del aula que pueden modificarse de acuerdo a los estudiantes (R14-D1)

En este hallazgo, se reconoce al espacio como un factor que puede condicionar la participación de los infantes en el juego, mencionando que hay infantes que participan más en espacios cerrados y otros en espacios abiertos, pero que esto depende de cuánto las docentes conocen a sus estudiantes. Así como, Peña y Castro (2012) menciona que la participación de los niños y las niñas dependerá del lugar y el tamaño donde se realiza el juego. Si bien hay juegos que necesariamente se dan al aire libre y otros dentro del aula, estos se pueden modificar para desarrollarse en cualquier espacio.

En esa misma línea, la otra informante menciona que:

yo pienso que el niño por querer jugar aunque le des 1 m² juega, porque el juego se podría decir que es su vida. Sin embargo, la cantidad de participantes si depende del espacio ya que en un espacio de 1m² habrá dos o tres participantes; en cambio, en un lugar grande habrá más de 10 personas (R14-D2)

La informante sostiene que el espacio por más de ser pequeño el niño juega, ya que esta actividad es parte de su vida diaria. Pero, el tamaño dependerá de la cantidad de participantes.

Un aspecto a resaltar en estos hallazgos es que reconocen la importancia del espacio como un factor importante para condicionar la participación de los infantes. Además, que la cantidad de participantes dependerá del tamaño del espacio y que como docentes dependerá de cuánto conoce a los infantes para modificar la actividad lúdica y así lograr que los estudiantes participen, ya que algunos estudiantes participan en espacios cerrados como otros en espacios abiertos. Así como Tomé y Ruiz (1996) mencionan que el tamaño del espacio condiciona el número de participantes; es decir, si el espacio es pequeño habrá menos participantes, pero si es grande habrá más participantes.

Todos los informantes consideran las siguientes características al escoger un espacio para desarrollar un juego que permita involucrar a todos los y las estudiantes, esto se evidenció en los siguientes hallazgos:

El espacio debe de ser amplio, iluminado y por esto del Covid-19 tiene que haber ventilación, dentro de ese espacio que no haya cosas con las que se pueden lastimar. (R15-D1)

Dependiendo del tipo de juego como te vuelvo a repetir, porque si van a jugar un fútbol pues tiene que ser en espacio amplio, asimismo, que en el espacio no haya objetos con los que los estudiantes puedan sufrir accidentes (R15-D2)

Así estas narrativas manifiestan la relevancia de las características que el espacio debe de poseer, tales como: iluminación, amplio, ventilado y equipado para la edad. Tal como, Marín et al. (2008) resaltan que el espacio debe contar con luz natural y una buena ventilación para crear un espacio más agradable y saludable. Además, estos espacios deben generar autonomía para que los infantes puedan realizar todo el juego sin pedir permiso al adulto para utilizar un material y que sea equipado con objetos que puedan usar para realizar el juego. Si bien los informantes mencionan algunas características importantes; también, es importante considerar que el espacio se debe de elegir de acuerdo a las necesidades del juego y de sus integrantes.

Conclusiones

1. El juego como estrategia para fomentar la participación es una actividad lúdica que permite el desarrollo integral del niño. Este es necesario para fomentar su participación dentro del aula, debido a que se puede utilizar como mediador para que los infantes expresen sus opiniones y se comuniquen entre pares. Sin embargo, esto dependerá de la intencionalidad y el tipo de actividad que el docente proponga.
2. Los juegos, en efecto, usados como estrategia didáctica para fomentar la participación, permiten que todos los infantes expresen sus ideas, sean escuchados y se tome en cuenta la participación. Sin embargo, su uso no solo debe ser limitado a áreas curriculares como matemática, comunicación y personal social, sino también a otras áreas del currículo.
3. El juego puede llevarse a cabo fuera del contexto del aula de clases, es decir, en otros espacios o actividades propias de la escuela, tales como el jardín de juegos, laboratorios, sala de cómputo o eventos escolares como el Día del logro.
4. Las docentes poseen suficiente conocimientos teóricos y práctica acerca del juego y las condiciones que impulsan estos juegos, donde el diálogo, la escucha, los materiales y el espacio son importantes en el juego. El diálogo para elegir los materiales, establecer roles, definir reglas, elegir el juego, establecer normas, resolver conflictos, expresar ideas relacionadas con el tema y formular explicaciones. La escucha empática y activa para entender normas y reglas, resolver un conflicto por parte de las docentes.
5. Los materiales implementados de acuerdo al discurso de los informantes, parten del interés del estudiante y elegidos de acuerdo a la edad, gusto, propósito de la sesión, resistencia y contexto. Dichos materiales son estructurados como videos, imágenes, audios, historias, pelotas, multibase, cajas liro, bloques lógicos, legos y rompecabezas. Asimismo, materiales no estructurados, tales como, frijoles, cajas, semillas, lentejas, chapas, palos, lanas y hojas de plantas. La gran variedad de materiales permitirá que el infante desarrolle diferentes tipos de juegos y que logre participar en el aula de clase, siempre y cuando dependa de la intención con la que se propone el juego, por parte de cada docente.

6. Dentro de las percepciones de las docentes, el espacio limita o permite la participación de los estudiantes. Depende del tamaño del espacio varía la cantidad de participantes, pero también el modo de participación de las y los niños. Cualquier espacio modificado y elegido de acuerdo a las necesidades del juego y de sus integrantes garantiza el juego. Además, este debe de contar con iluminación, ser amplio, ventilado y equipado para la edad propia de las niñas y los niños.



Recomendaciones

1. Se recomienda realizar una evaluación de los juegos que se propone para generar una participación dentro y fuera del aula, de modo que se identifique la fortaleza y debilidades antes de ser propuesto al estudiante.
2. Se sugiere que se apliquen los juegos como estrategia didáctica para fomentar la participación no solo en plano de las áreas curriculares, como matemática, comunicación y personal social, sino que este se incluya en todas las áreas curriculares; además, que se integre en otras actividades que se puede realizar dentro y fuera del aula.
3. Se sugiere a los docentes erradicar los estereotipos de género para que los materiales que se brinde a los infantes para realizar los juegos no sean de acuerdo a las ideas o expectativas que la sociedad implanta hacia los gustos de una mujer o un varón.
4. Se sugiere compartir entre docentes los juegos didácticos para fomentar la participación a fin de que puedan ser aplicados en todo el colegio, porque es una actividad natural que forma parte del desarrollo del infante siendo una acción que se dan en las primeras edades.
5. En el ámbito académico, se recomienda continuar con la investigación relacionada a analizar el uso del juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria; debido a que, el juego y la participación siempre van a estar presentes en la escuela, pero no cualquier juego fomenta la participación; por ello, se necesita proseguir con esta investigación para descubrir más juegos que fomenten la participación.

Referencias

- Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/900/926>
- Alejo, M., & Osorio, B. (2016). El informante como persona clave en la investigación cualitativa. *Gaceta de pedagogía*, 35, 74-85. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61292148/El_informante_como_persona_clave_en_la_investigacion_cualitativa-Mariela_Alejo_y_Belkis_Osorio20191121-11984-pk42j2-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1650126995&Signature=F-WhIFeYRphBZyhwnmEI9J1zZN5O9uDQyyBojzHM90oPXkV~kJB0oYWyoSSS7dDm9V0f65zJ9Dryz1Mx1zRCBUr7-Za4Aqxi5CFpEiS0MOh-qLJ9iChJeVPhtERqX8cxL2kVqzUpX35AMM19zhG1ysfDUaJAXvUBd-r9NAAt9mwhifceukP2E3JPaLBhoOu7MG5zm0pPGI-J1ee4I8tXmZGURinj4NIY9ErmdFmd7vhOuzmOJlyYq4th30EYG6hM1T OB6FKs5qzQsXOJ-FDklOjcEi9-xe75ZUYcMWx38yLd5tHXwGtcJiROJpfVA1PfR7E6cwKZx64thQSK5eZJg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Aras, S. (2016). Free play in early childhood education: A phenomenological study. *Early Child Development and Care*, 186(7), 1173-1184.
- Argentina, M., Alberto, A., y Ruiz, H. (2017). *Estrategias que permitan mejorar la participación activa durante el proceso de aprendizaje en estudiantes de Formación Docente de la Escuela Normal José Martí de Matagalpa* [Tesis de maestría, Universidad nacional autónoma de Nicaragua]. <https://core.ac.uk/download/pdf/154177631.pdf>
- Arroyave, M. (2020). *El juego como estrategia lúdica del PEI del Colegio Rosalía Suárez de Medellín que integre a los estudiantes con discapacidad* [Tesis de posgrado, Universitaria los Libertadores]. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3198/Arroyave_Mar%C3%ADa_2020.pdf?sequence=1
- Asociación Española de Pediatría. (2020). Posicionamiento de La AEP en cuanto a la repercusión del confinamiento en niños. <https://www.aeped.es/noticias/posicionamiento-aep-en-cuanto-repercusion-confinamiento-en-ninos>
- Baldeón, S., Velástegui, M. y Heredia, E. (2017). La función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años. Estudio desde la perspectiva de los padres del Centro Infantil del Buen Vivir Tierra Nueva. *Revistapuce*, 105, 157-170. <https://doi.org/10.26807/revpuce.v0i0.118>

- Bautista Vallejo, J. M. (2001). Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria. http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6611/Criterios_didacticos.pdf?sequence=2
- Berga Espona, M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil: Una propuesta para niños y niñas de 3 a 4 años. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/53104/revistas_uva_es_edmain_article_view_5828_4347.pdf?sequence=3
- Bland, D., & Sharma-Brymer, V. (2012). Imagination in school children's choice of their learning environment: An Australian study. *International Journal of Educational Research*, 56, 75-88. <https://eprints.qut.edu.au/54847/2/54847.pdf>
- Bohm, D., Senge, P. M., & Nichol, L. (2004). *On dialogue*. Routledge. <http://desertcreekhouse.com.au/texts/ondialogue.pdf>
- Bracamonte, R. (2015). La observación participante como técnica de recolección de información de la investigación etnográfica. *Revista Arje*, 9(17), 132-137. <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj17/arje17.pdf#page=132>
- Cáceres, F., Granada, M. y Pomés, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181-198. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Campos, G., y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.
- Cerón, G. (2021). La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del COVID-19 en México: Una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65).
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Collazos, C., y Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y educadores*, 9(2), 61-76. <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/663/0>
- Cotán, A. (2016). El sentido de la investigación cualitativa. *Escuela Abierta*, (19), 33-48. Recuperado de

<https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/8295/1/EA19-sentido.pdf>

- Cortes, A., Castro, Y., y Alvarado, H. (2015). *Experiencia inclusiva: programa de inclusión educativa en la universidad santo tomás sede la serena, Chile*.
https://www.researchgate.net/profile/Alexis_Araya_Cortes/publication/283878489_EXPERIENCIA_INCLUSIVA_PROGRAMA_DE_INCLUSIO_N_EDUCATIVA_EN_LA_UNIVERSIDAD_SANTO_TOMAS_SEDE_LA_SERENA_CHILE/links/56495df408ae451880aece3e.pdf
- Díaz, M., & Tron, R. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 14(4), 191.
<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num4/Vo14No4Art11.pdf>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M, & Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. Recuperado en 17 de abril de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es.
- Díaz, C. y Sime, L. (2009). Una mirada a las técnicas e instrumentos de investigación. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Maestría en Educación.
<http://blog.pucp.edu.pe/blog/wpcontent/uploads/sites/184/2009/02/bolet3.pdf>
- Díaz, C., Suarez, G. y Flores, E. (2016). Guía de investigación en educación. Pontificia Universidad Católica del Perú.
http://cdn02.pucp.education/investigacion/2016/06/21165057/GUIADE_INVESTIGACION-EN-EDUCACION_21_11_16.pdf
- DiCicco-Bloom, B., & Crabtree, B. F. (2006). The qualitative research interview. *Medical education*, 40(4), 314-321.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1365-2929.2006.02418.x>
- Durán, R., Flores, C., Lagos, Y., López, I., y Moya, V. (2017). *La importancia del juego y sus implementaciones como estrategia pedagógica para las educadoras de párvulos* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Ciencias de la Informática].
<http://repositorio.ugm.cl/bitstream/handle/20.500.12743/579/TES.EDU%20%2820%29%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Estrada, M., Madrid, E. y Gil, L. (2000). La participación está en juego. Unicef.
<https://www.unicef.org/colombia/pdf/participacion.pdf>

- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.
- Ferreiro, R. (2005). La participación en clase. *Revista Rompan filas*, 76, 3-7. <https://es.scribd.com/doc/11588568/3la-Participacion-en-Clase>
- Finlay, W., Antaki, C., Walton, C., & Stribling, P. (2008). The dilemma for staff in 'playing a game' with a person with profound intellectual disabilities: Empowerment, inclusion and competence in interactional practice. *Sociology of Health & Illness*, 30(4), 531-549. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/j.1467-9566.2007.01080.x>
- Flecha, A., García, R., Gómez, A. y Latorre, A. (2009). Participación en escuelas de éxito: una investigación comunicativa del proyecto Included. *Cultura y educación*, 21(2), 183-196. https://www.reus.cat/sites/reus/files/05_08_participacion_escuelas_de_exito_included.pdf
- Flores López, O. (2015). *La participación de los estudiantes en el aula como factor determinante para mejorar la calidad de los aprendizajes* [Tesis de Maestría, Universidad Alberto Hurtado]. <https://repositorio.uahurtado.cl/bitstream/handle/11242/7873/MGDEFloreL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallardo-López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gallego-Henao, A. (2015). Participación infantil. Historia de una relación de invisibilidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 13(1), 151-165. <http://www.redalyc.org/pdf/773/77338632007.pdf>
- García Pérez, F. F., Álvarez, C., Ávila Ruiz, R. M., Carmona, M., Civantos, J., Dolores, G. & Villanueva, A. (2009). Educar para la participación ciudadana. Un reto para la escuela del siglo XXI. *Investigación en la Escuela*, 68, 5-10. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/25983/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Golubović, Š, Milutinović, D., & Golubović, B. (2014). Benefits of physical exercises in developing certain fitness levels in children with hyperactivity. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, 21(7), 594-600.
- Grellet, C. (2000). El juego entre el nacimiento y los 7 años: un manual para ludotecarias. *Sector de educación, monografía*, 14, 2000. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121323_spa
- Gutiérrez Calderón, T. (2016). Fomento de la Escucha Activa y la Audición Consciente en el ámbito educacional. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/8909/GutierrezCalderonTamara.pdf?sequence=1>
- Hart, R. (1993). La participación de los niños. *De la participación simbólica a la participación auténtica. Ensayos Innocenti*, (4). https://www.researchgate.net/profile/Roger-Hart/publication/46473553_La_participacion_de_los_ninos_de_la_participacion_simbolica_a_la_participacion_autentica/links/571e6d4208aefa648899a0c5/La-participacion-de-los-ninos-de-la-participacion-simbolica-a-la-participacion-autentica.pdf
- Hernández, M. (2012). La escucha en la formación del docente de Educación Inicial. *UCSAR*, 3(6), 45. http://www.ucsar.com.ve/revista/REVISTA_UCSAR_III_6.pdf#page=46
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, L. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sextaedicion.compressed.pdf>
- Hesse-Biber, S. (2010). Qualitative approaches to mixed methods practice. *Qualitative inquiry*, 16(6), 455-468. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1077800410364611>
- Hollstein, B. (2011). Qualitative approaches. *The SAGE handbook of social network analysis*, 404-416. https://www.researchgate.net/profile/Betina-Hollstein/publication/283601014_Qualitative_Approaches/links/5ea0d723458515ec3aff147c/Qualitative-Approaches.pdf
- International Play Association. (2014). *Declaration on the Importance of Play*. http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA_Declaration-FINAL.pdf
- Kirby, P. (2001). Participatory research in schools. *Forum*, 43(2), 74-77.

- Klien, L. (2014). *La pedagogía ignaciana: su origen espiritual y su configuración personalizada*. <http://www.flacsi.net/wp-content/uploads/2014/09/PedIgnacOrigenyConfig18set14.pdf>
- Fernández, Y., Serra, S. y Ortiz, M. (2015). *Importancia del juego para los niños*. https://www.researchgate.net/profile/Silvia_Serra_Larin/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos/links/5632379d08ae911fcd488e07.pdf
- Ferland, F. (2005). *Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años* (Vol. 52). Narcea Ediciones.
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative descriptive research: An acceptable design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255-256.
- Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateu, M., y Ochoa, J. (2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y educación*, 25(3), 347-360. https://d1wgtxts1xzle7.cloudfront.net/46663823/Juegos_motores_y_emociones20160620-18991-13j55k-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1649614308&Signature=GoPxIBQTIslj0wzblmUhgOb0kulEpWSkvTOeh3yrgif0h5K-VEJ0PRwnSWwituI9TIs6uuUy1JXeEeAGaoqLd6A3akPrYcL6H0aGWL38RZEx0tTOEqy8ep8tWSzAylVqbNXuTgvs~mW-T9zqD-6rifEUX4v0ZNeX3saujBi~T-c0ZRTjkWbgL84E35CMPZRNHGTdUofPSuVrWfiCNflk5JVEdyKA673~JwaUJJwm8eVc-4AIYFxe2plHCw7Llpf-ZhcSg3EU65Jg4E2AtMKoFZZNipfu2igJSAX--rrR0ug2cxKAcoAfbzWMgdOQzZ1K3Pkw48amH1vQHoALjzq8w &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- León Suárez, J. (2019). La escucha en la educación. *Lenguaje*, 47(2), 268-305. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-34792019000200268
- Otero, F., y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Editorial Paidotribo. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ur_55pmdV4sC&oi=fnd&pg=PA7&dq=LAGARDERA,+F.+%26+LAVEGA,+P.+\(2003\).+Introducci%C3%B3n+a+la+praxiolog%C3%ADa+motriz.+Barcelona:+Paidotribo.&ots=qPO5E2adrK&sig=4Pw8kJxMajooeGuTcnm9gnkuGPg#v=onepage&q=LAGARDERA%2C%20F.%20%26%20LAVEGA%2C%20P.%20\(2003\).%20Introducci%C3%B3n%20a%20la%20praxiolog%C3%ADa%20motriz.%20Barcelona%3A%20Paidotribo.&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ur_55pmdV4sC&oi=fnd&pg=PA7&dq=LAGARDERA,+F.+%26+LAVEGA,+P.+(2003).+Introducci%C3%B3n+a+la+praxiolog%C3%ADa+motriz.+Barcelona:+Paidotribo.&ots=qPO5E2adrK&sig=4Pw8kJxMajooeGuTcnm9gnkuGPg#v=onepage&q=LAGARDERA%2C%20F.%20%26%20LAVEGA%2C%20P.%20(2003).%20Introducci%C3%B3n%20a%20la%20praxiolog%C3%ADa%20motriz.%20Barcelona%3A%20Paidotribo.&f=false)
- Licona Vega, A. L. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 14, 13-21.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45502/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Lindström, L. (2014). Construction of Citizenship at Swedish Preschools. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4(6), 10-25. <https://www.divaportal.org/smash/get/diva2.../FULLTEXT01.pdf>
- Lúcio, J., y l'Anson, J. (2015). Children as members of a community: Citizenship, participation and educational development – an introduction to the special issue. *European Educational Research Journal*, 14(2), 129–137. <https://doi.org/10.1177/1474904115571794>
- Marín, I., Penón, S., & Martínez, A. M. T. (2008). *El placer de jugar: Aprende y diviértete jugando con tus hijos*. Barcelona: CEAC.
- Mendoza, L., y López, D. (2016). Nivel de la autoestima y la participación dentro del aula en la niñez intermedia. *PsicoEducativa: reflexiones y propuestas*, 2(3), 72-75. <file:///C:/Users/USER/Downloads/30-Texto%20del%20art%C3%ADculo-184-1-10-20160916.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial. <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentosculturales/proyectos-de-aprendizaje-en-educacion-inicial.pdf>
- Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(1), 271-283. <https://www.redalyc.org/pdf/798/79845405012.pdf>
- Montoya, J. y Monsalve, J. (2008). Estrategias didácticas para fomentar el pensamiento crítico en el aula. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (25). <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194215513012.pdf>
- Moscoso, L. y Díaz, L. (2018). Aspectos éticos de la investigación cualitativa con niños. *Revista Latinoamericana de Bioética*, 18(1), 51-67. <https://doi.org/10.18359/rlbi.2955>
- Muntaner I Guasp, J. (2014). Prácticas inclusivas en el aula ordinaria. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 7(1), 63-79. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/163>
- Oñate, O., & Yassir, N. (2014). Fortalecer el diálogo en la escuela para promover una cultura de paz. *Revista de Postgrado FACE-UC*. Vol, 6(15), 189-198. <http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj15/art16.pdf>

- Olave, I. y Villarreal, A. (2014). El proceso de correulación del aprendizaje y la interacción entre pares. *Revista mexicana de investigación educativa*, 19(61), 377-399. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662014000200003&script=sci_arttext
- Peña, A. M., & Castro, Á. M. (2012). Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil. *Aletheia*, 4(2). <https://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/73/75>
- Pérez Luna, E., & Alfonzo, N. (2008). Diálogo de saberes y proyectos de investigación en la escuela. *Educere*, 12(42), 455-460. http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102008000300005&script=sci_abstract&tlng=pt
- Piaget, J. (1977). La formación del símbolo del niño. México D.F.: Fondo de Cultura Económica
- Pillajo, E. F. C., Lara, F. L. y Umaña, A. G. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1), 81-92. <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/download/1346/pdf>
- Platas, R. (2017). La importancia del juego en el desarrollo social del niño (tesis de pregrado). Universidad de la Laguna, Tenerife, España. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/5664>
- Perales Franco, C. (2021). Diálogo, separación y suspensión: prácticas de manejo de conflictos en escuelas primarias mexicanas. *Sinéctica*, (57). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2021000200204
- Pivec, M., & Kearney, P. (2007). Games for learning and learning from games. *Informatica*, 31(4). https://www.researchgate.net/publication/220166220_Games_for_Learning_and_Learning_from_Games
- Prieto, P. M. (2005). La participación de los estudiantes: ¿Un camino hacia su emancipación? *Theoria*, 14(1), 26-36. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299/29900104>
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2017). ¿En qué consiste la ética de la investigación con seres humanos? Ética de la investigación con seres humanos. <http://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/71120/Mo%20c%20c%81dulo%201%20WEB%20VF.pdf?sequence=8> is Allowed=y
- Pugmire-Stoy, M. C. (1996). *El juego espontáneo: Vehículo de aprendizaje y*

comunicación. Madrid: Narcea.

- Rathunde, K., & Csikszentmihalyi, M. (2005). Middle school students' motivation and quality of experience: A comparison of Montessori and traditional school environments. *American journal of education*, 111(3), 341-371. <https://www.schoolscape.org/wp-content/uploads/resources/A-Comparison-of-Montessori-and-Traditional-School-Environments.pdf>
- Roble, Y. Galan, J. Segarra, V. Robles, V. Pesantez, F. y Vinanzaca, E. (2018). *An interactive educational platform based on data mining and serious games to contribute to preservation and learning of the Canari indigenous ~cultural heritage in Ecuador*. <https://ieeexplore-ieee.org.ezproxybib.pucp.edu.pe/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=8646260>
- Rodríguez, F., & Seda, I. (2013). El papel de la participación de estudiantes de Psicología en escenarios de práctica en el desarrollo de su identidad profesional. *Perfiles educativos*, 35(140), 82-99. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0185269813718233>
- Rodríguez, C., Pozo, T. y Gutiérrez, J. (2006). La triangulación analítica como recurso para la validación de estudios de encuesta recurrentes e investigaciones de réplica en Educación Superior. RELIEVE. Revista electrónica de Investigación y Evaluación Educativa, 12 (2), p. 289-305
- Salazar, O. C., Herrera, R. A. M., & Mejía, J. A. B. (2017). Playing and creativity as pedagogical strategies to face the new challenges of education in Colombia. *Science Journal of Education*, 5(6), 244. https://www.researchgate.net/profile/Omar_Cabrales_Salazar/publication/326513736_Playing_and_Creativity_as_Pedagogical_Strategies_to_Face_the_New_Challenges_of_Education_in_Colombia/links/5b83fd4da6fdc5f8b6b29ec/Playing-and-Creativity-as-Pedagogical-Strategies-to-Face-the-New-Challenges-of-Education-in-Colombia.pdf
- Sotelo, J., Marta-Lazo, C., & Aranda, G. (2012). El derecho a la participación de la infancia en los medios de comunicación. *Derecom* (11). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4331062.pdf>.
- Trilla, J. y Novella, A. (2001). Educación y participación social de la infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*. 26, 141-142. <http://rie.oei.org/historico/documentos/rie26a07.htm>
- Tomé, A., & Ruiz Maillo, R. A. (1996). El espacio de juego: escenario de relaciones de poder. *Aula de innovación educativa*, (52-53), 0037-41. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/1996/182987/aulinnedu_a1996n52-53p37.pdf

Torres, C., & Torres, M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Obtenido de Universidad de los Andes: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf*.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/41052644/juego_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1656715852&Signature=FccCN4jJ20XIIxbZn-EAm8oQRx~UsAAPnPx2Om4jJKrmhU7RocBn3V9qTRwirQ5oIOu7raVmzFnh9-WvKIWBnWNNATa0N48Wbv1itiBjhWoySPuE5hkG4Y0tt0AM7nTOB1L-L8G5F85Cqih04h9DaNJ-BLBjzDi0ookhVXAHFH3cHSqn-GonBqVB6~IBMyWhXe6FGwOPqGm123LP11OTOnFg1hyLt86SyzWENDvp-Nrebsy0j~E2mCQf346g63rkRLTvdftsTm9H8W1WLpgPPokvlhRrJva3kcZ~T06Vjsys8YiJEuzSTZ8NqNR-e-BACUF-5lePOoYuQln11xIZ5A__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

UNICEF. (2006). Derecho a la participación de los niños, niñas y adolescentes: Guía práctica para su aplicación. https://www.unicef.org/republicadominicana/uniCef_proyecto.pdf

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF. (2020). La mediación y el diálogo son herramientas claves para proteger y acompañar la experiencia de niños y adolescentes en el mundo virtual, según especialistas. <https://www.unicef.org/paraguay/comunicados-prensa/la-mediacion-y-el-diologo-son-herramientas-claves-para-proteger-y-acompanar-la-experiencia-de-ninos-y-adolescentes-en-el-mundo-virtual-segun-especialistas>

UNESCO. (2019). *Una herramienta de aprendizaje basada en un juego dirigida a los niños de regiones en conflicto fue galardonada con el Premio UNESCO de innovación en la educación*. <https://es.unesco.org/news/herramienta-aprendizaje-basada-juego-dirigida-ninos-regiones-conflicto-fue-galardonada-premio>

Uribe Ursola, L. (2018). *Sistematización de la práctica: El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición* [Tesis de pregrado, Corporación universitaria minuto de dios regional urabá]. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/9826/1/UVDT.EDI_UribeUrsolaLorenalsabel_2018.pdf

- Valenzuela, C., & Sales, A. (2016). Los efectos de la participación familiar dentro del aula ordinaria. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 9(2), 71-86. <https://core.ac.uk/download/pdf/80523449.pdf>
- Vaquero Barba, Á., Garay Ibañez de Elejalde, B., & Ruiz de Arcaute Graciano, J. (2015). La importancia de las experiencias positivas y placenteras en la promoción de la actividad física orientada hacia la salud. *Ágora para la educación física y el deporte*. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/177160/agora_17_2e_vaquero_et_al.pdf?sequence=1
- Vargas, M. (2020). Participación estudiantil en la gestión escolar, promovida por espacios institucionales. Caso: Municipio Escolar. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16588/Vargas_Alcarraz_Participaci%3%b3n_estudiantil_gesti%3%b3n%20escolar1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- World Vision International. (2014). Ways forward for children's and young people's participation. https://www.worldvision.de/sites/worldvision.de/files/pdf/Studie%20WVI%20Kinderbeteil_igung.pdf
- Zapata, O. A. (1995). *Aprender jugando en la escuela primaria: Didáctica de la psicología genética*. México: Editorial Pax México.
- Zamora, G. M. (2016). La democracia y la participación en la escuela: ¿ cuánto se ha avanzado desde las normativas para promover la participación escolar?. *REXE-Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 10(19), 107-129. <http://www.rexe.cl/ojournal/index.php/rexe/article/view/123/130>

ANEXOS

Anexo 1

INSTRUMENTO 1 GUÍA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la investigación: El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado.

I. Datos previos al diseño

1. Objetivo de la observación:

Observar las características de los juegos usados por las docentes como estrategia didáctica para fomentar la participación con estudiantes de primer grado.

2. Tipo de observación:

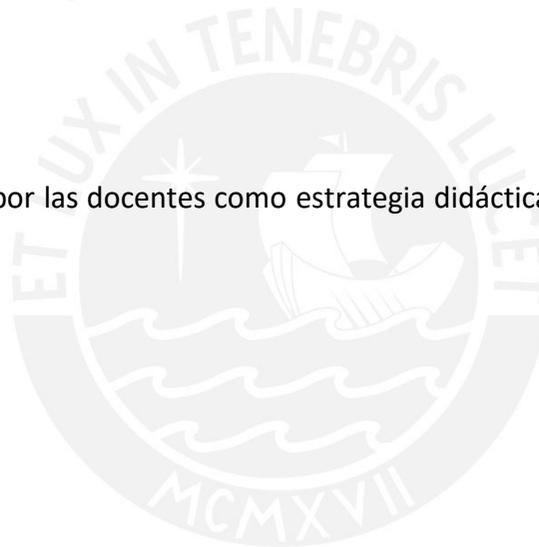
Observación no participante

3. Datos generales del observador

- a. Nombre y apellido: Noemi Choque Quispe
- b. Institución a la que pertenece: Pontificia Universidad Católica del Perú
- c. Contexto: Investigación cualitativa-descriptiva para optar el título de Licenciatura

4. Características de la persona a observar

- 2 docentes mujeres
- Se desempeña como docentes de primer grado de una institución educativa pública en Pueblo Libre, Lima
- Docente con alrededor de 15 años de experiencia en el aula que usa constantemente el juego en su aula de clases.



5. Situación de las observaciones

- a. Curso o área curricular en el cual se observa: una sesión de las áreas de Comunicación, Matemática, Personal Social y Arte
b. Características donde se realiza la observación: aulas de clases de 1er grado de primaria.

Categoría: Juegos como estrategia didáctica que fomentan la participación	Subcategoría 1: Juego de reglas
	Subcategoría 2: Juego simbólico
	Subcategoría 3: Juego funcional
	Subcategoría 4: Juego libre

7. Cronograma:

Secuencia de las observaciones	Fechas
Primera observación	
Segunda observación	

II. Diseño de la Guía de observación

Categorías	subcategorías	Aspectos a observar
<p>Juegos como estrategia didáctica que fomentan la participación</p>	<p>Juego de reglas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué características tienen los juegos que propone la docente en el aula (tienen reglas espontáneas, reglas rígidas, se propone el trabajo en equipos)? • ¿Con qué frecuencia y con qué finalidad los propone? • ¿En qué momento de la sesión de aprendizaje se desarrollan los juegos de reglas (inicio, desarrollo, cierre)? • ¿Los juegos propuestos contribuyen a que los niños y las niñas generen sus propias reglas?, ¿de qué forma? • ¿Qué rol asume la docente cuando ella propone juegos de reglas? • ¿Qué rol asumen los y las estudiantes cuando la docente propone estos juegos? • ¿Cómo interactúan los niños y las niñas cuando se desarrolla un juego de reglas?, ¿qué conductas y actitudes demuestran? • ¿Los y las estudiantes se integran a los juegos con facilidad? ¿Cómo se da esta integración? ¿En qué momento del juego sucede? • ¿Los y las estudiantes integran a otros/as al juego? ¿Cómo lo hacen? ¿En qué momento del juego sucede?
	<p>Juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Los niños y las niñas juegan a representar situaciones, lugares o personajes?, ¿cómo lo hacen?, ¿qué situaciones, personajes y lugares suelen representar? • ¿Quién propone los juegos simbólicos (profesora o estudiantes)? ¿con qué finalidad y con qué frecuencia? • ¿En qué momento de la sesión de aprendizaje se desarrollan juegos simbólicos (inicio, desarrollo, cierre)?

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué rol asume la docente cuando ella propone juegos simbólicos?, ¿y qué rol asumen los y las estudiantes? • ¿Cómo interactúan los niños y las niñas durante este juego?, ¿cómo es su conducta? • ¿Los y las estudiantes se integran en los juegos con facilidad? ¿Cómo se da esta integración? ¿En qué momento del juego sucede? • ¿Los y las estudiantes dejan a otros/as participar?, ¿cómo se da esta participación?, ¿en qué momento del juego sucede?
	Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Los niños y las niñas realizan juegos que les permita realizar diferentes movimientos corporales?, ¿qué juegos son?, ¿qué movimientos realizan?, ¿quiénes participan en estos juegos? • ¿Quién propone estos juegos funcionales (profesora o estudiantes) ?, ¿Con qué finalidad propone la maestra estos juegos?, ¿con qué frecuencia? • ¿En qué momento de la sesión de aprendizaje se desarrollan los juegos funcionales (inicio, desarrollo, cierre)? • ¿Qué rol asume la docente cuando ella propone juegos funcionales?, ¿y qué rol asumen los y las estudiantes? • ¿Cómo interactúan los niños y las niñas durante este juego? ¿Qué actitudes y conductas demuestran? • ¿Los y las estudiantes se integran en los juegos con facilidad? ¿Cómo se da esta integración? ¿En qué momento del juego sucede? • ¿Los y las estudiantes dejan a otros/as participar? ¿Cómo se da esta participación? ¿En qué momento del juego sucede?
	Juego libre	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién propone este tipo de juegos (profesora o estudiantes)? ¿Con qué finalidad los proponen la maestra estos juegos?, ¿Con qué frecuencia? • ¿En qué momento de la sesión de aprendizaje se desarrollan juegos libres (inicio, desarrollo, cierre)? • ¿Qué rol asume la docente cuando ella propone este tipo de juegos? ¿y qué rol asumen los y las estudiantes?

		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué rol asume la docente cuando los niños y niñas proponen este tipo de juegos? • ¿Cómo interactúan los niños y las niñas durante este juego? ¿Qué actitudes y conductas demuestran?
--	--	--

Nota de campo N° ____

Fecha:	Código:
Hora/ duración:	Modalidad:
Título de sesión:	
Propósitos/ metas de aprendizaje:	
Características o criterios para lograr la meta:	

Momentos	Descripción
Inicio	
Desarrollo	
Cierre	

Anexo 2

GUIÓN DE LA ENTREVISTA

Título de la investigación: El juego como estrategia lúdica para fomentar la participación.

título de la investigación: El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado

1. Objetivo de la Entrevista:

Conocer las condiciones en las que los juegos son desarrollados en el aula de clases para fomentar la participación

2. Tipo de entrevista:

Guía de entrevista (Entrevista semi estructurada)

3. Fuente:

Se entrevistará a dos profesoras de nivel primaria del primer grado de una institución educativa pública de Lima Metropolitana. Los criterios de inclusión a considerar son: que tengan como mínimo licenciatura en Educación Primaria y que actualmente tengan a su cargo a estudiantes, en especial, de un aula de primer grado. Asimismo, el uso del juego como parte de sus sesiones y que estos fomenten la participación en el aula. Incluso, los criterios de exclusión que se han considerado son que no haya acompañado a estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.

4. Duración:

De 40 a 60 minutos.

5. Fecha:

En el mes de mayo

PROTOCOLO DE LA ENTREVISTA

I. Introducción a la entrevista

- Saludo preliminar:

Buenos días, le agradezco por su disposición a participar de la investigación que estoy realizando y por el tiempo que dedicará para poder realizar esta entrevista.

- Presentación del objetivo de la entrevista:

Conocer su percepción del uso del juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado.

Asimismo, es importante mencionarle que las respuestas que usted me brinde serán grabadas para cuidar todos los detalles de la información; sin embargo, todos los datos se mantendrán en estricta confidencialidad.

II. Datos generales

- **Sexo:**
- **Edad:**
- **Años en la institución:**
- **Tiempo en el cargo:**
- **Especialidad:**

		<p>durante el desarrollo juego?</p> <p>9. Si durante el juego ocurre un conflicto, ¿considera que la escucha es una herramienta importante para resolverla?, ¿por qué?</p>
	Materiales	<p>10. ¿Considera que los materiales pueden condicionar la participación de los niños y las niñas en el juego?, ¿De qué manera?</p> <p>11. ¿Qué criterios considera en la selección de materiales para que las niñas y los niños puedan involucrarse en el juego?</p> <p>12. ¿Qué materiales considera que son adecuados para involucrar a sus estudiantes en el juego? ¿Cuáles son los materiales que usted usa frecuentemente?</p>
	Espacio	<p>13. ¿Considera que es importante el espacio o lugar donde se desarrollará el juego?, ¿por qué?</p> <p>14 ¿Considera que el espacio/lugar en que se desarrolle le juego puede condicionar la participación de los niños y las niñas?, ¿De qué manera?</p> <p>15. ¿Qué características considera usted que deba poseer el espacio/lugar donde se desarrolle un juego que permita involucrar a las niñas y los niños?</p>

III. Cierre y Despedida

Agradezco nuevamente el tiempo y la información que me ha brindado. Sus valiosas apreciaciones van a enriquecer la investigación que estoy llevando a cabo. Muchas gracias.

Anexo 3

Comentarios y sugerencias de los jueces expertos en el tema de investigación

Comentarios y sugerencias sobre la guía de observación:

HOJA DE EVALUACIÓN DEL JUEZ

INSTRUMENTO: Guía de observación

Categorías	subcategorías	Ítems	Experto 1	Experto 2
Juegos como estrategia didáctica que fomentan la participación	Juego de reglas	1. ¿Qué características tienen los juegos que propone la docente en el aula (tienen reglas espontáneas, reglas rígidas, se propone el trabajo en equipos)?	reglas rígidas ¿Quizás reglas establecidas?	

		¿Con qué frecuencia y con qué finalidad los propone?	Sugiero que se puedan desglosar la finalidad / frecuencia.	
		2. ¿En qué momento de la sesión de aprendizaje se desarrollan los juegos de reglas (inicio, desarrollo, cierre)?		
		3. ¿Los juegos propuestos contribuyen a que los niños y las niñas generen sus propias reglas?, ¿de qué forma?	Reglas internas	
		4. ¿Qué rol asume la docente cuando ella propone juegos de reglas?	Separar rol de docente con rol del estudiante	
		¿Qué rol asumen los y las estudiantes cuando la docente propone estos juegos?		

		5. ¿Cómo interactúan los niños y las niñas cuando se desarrolla un juego de reglas?, ¿qué conductas y actitudes demuestran?		
		6. ¿Los y las estudiantes se integran a los juegos con facilidad? ¿Cómo se da esta integración? ¿En qué momento del juego sucede?		
		7. ¿Los y las estudiantes integran a otros/as al juego? ¿Cómo lo hacen? ¿En qué momento del juego sucede?	No se entiende	
	Juego simbólico	8. ¿Los niños y las niñas juegan a representar situaciones, lugares o personajes?, ¿cómo lo hacen?, ¿qué situaciones, personajes y lugares suelen representar?		
		9. ¿Quién propone los juegos simbólicos (profesora o estudiantes)? ¿con qué finalidad y con qué frecuencia?		

		10. ¿En qué momento de la sesión de aprendizaje se desarrollan juegos simbólicos (inicio, desarrollo, cierre)?		
		11. ¿Qué rol asume la docente cuando ella propone juegos simbólicos?, ¿y qué rol asumen los y las estudiantes?		
		12. ¿Cómo interactúan los niños y las niñas durante este juego?, ¿cómo es su conducta?		
		13. ¿Los y las estudiantes se integran en los juegos con facilidad? ¿Cómo se da esta integración? ¿En qué momento del juego sucede?		
		14. ¿Los y las estudiantes dejan a otros/as participar?, ¿cómo se da esta participación?, ¿en qué momento del juego sucede?		

Juego funcional	15. ¿Los niños y las niñas realizan juegos que les permita realizar diferentes movimientos corporales?, ¿qué juegos son?, ¿qué movimientos realizan?, ¿quiénes participan en estos juegos?		
	16. ¿Quién propone estos juegos funcionales (profesora o estudiantes)?, ¿Con qué finalidad propone la maestra estos juegos?, ¿con qué frecuencia ?		
	17. ¿En qué momento de la sesión de aprendizaje se desarrollan los juegos funcionales (inicio, desarrollo, cierre)?		
	18. ¿Qué rol asume la docente cuando ella propone juegos funcionales?, ¿y qué rol asumen los y las estudiantes?	Separar	
	19. ¿Cómo interactúan los niños y las niñas durante este juego? ¿Qué actitudes y conductas demuestran?		

		20. ¿Los y las estudiantes se integran en los juegos con facilidad? ¿Cómo se da esta integración? ¿En qué momento del juego sucede?		
		21. ¿Los y las estudiantes dejan a otros/as participar? ¿Cómo se da esta participación? ¿En qué momento del juego sucede?		
Juego libre		22. ¿Quién propone este tipo de juegos (profesora o estudiantes)? ¿Con qué finalidad los proponen la maestra estos juegos?, ¿Con qué frecuencia?		
		23. ¿En qué momento de la sesión de aprendizaje se desarrollan juegos libres (inicio, desarrollo, cierre)?		
		24. ¿Qué rol asume la docente cuando ella propone este tipo de juegos? ¿y qué rol asumen los y las estudiantes?		

		25. ¿Qué rol asume la docente cuando los niños y niñas proponen este tipo de juegos?		
		26. ¿Cómo interactúan los niños y las niñas durante este juego? ¿Qué actitudes y conductas demuestran?		
		27. ¿Los y las estudiantes se integran en los juegos con facilidad? ¿Cómo se da esta integración? ¿En qué momento del juego sucede?		
		28. ¿Los y las estudiantes dejan a otros/as participar? ¿Cómo se da esta participación? ¿En qué momento del juego sucede?		

Comentarios y sugerencias sobre la guía de entrevista semiestructurada:

HOJA DE EVALUACIÓN DEL JUEZ

INSTRUMENTO: Guión de entrevista semiestructurada a docente del primer grado de primaria de una institución pública de Pueblo Libre.

Categoría	Subcategorías	Ítems	Experto 1	Experto 2
Condiciones para la participación en el aula, a través del juego	Diálogo	1. ¿Considera que el juego es importante para fomentar el diálogo entre sus estudiantes?, ¿por qué?	¿Por qué es importante el juego para fomentar el diálogo?	
		2. ¿En qué aspectos del juego considera que es importante que niñas y niños puedan dialogar entre ellos y ellas? (elección de materiales, establecimiento de roles, definición de reglas, selección del lugar)	Tomando como referente estos aspectos (elección de materiales, establecimiento de roles, definición de reglas, selección del lugar) ¿Dónde debería asegurar el diálogo entre los niños?	

		3. ¿Qué aspectos considera que deben tomarse en cuenta para que niños y niñas puedan establecer acuerdos al momento de proponerles o al escoger un juego?	Agregar: Señale un ejemplo.	
		4. Si ocurre un conflicto durante el juego, ¿cómo lo aborda?, ¿considera que el diálogo es una herramienta importante para hacerlo? ¿por qué?	Si ocurre un conflicto durante el juego, ¿cómo lo aborda?, ¿considera que el diálogo es una herramienta importante para hacerlo? ¿por qué?	
		5. ¿Qué juegos conoce y aplica usted para desarrollar el diálogo entre sus estudiantes?	Invertir el orden con el 4	Ok. Tal vez esta pregunta sea la segunda porque tiene relación con la primera.
	Escucha	6. ¿Considera que el juego es importante para desarrollar la escucha entre sus estudiantes?, ¿Por qué?		
		7. ¿Qué aspectos considera que son claves para fomentar la escucha entre sus estudiantes durante el desarrollo juego?		

		8. Si durante el juego ocurre un conflicto, ¿considera que la escucha es una herramienta importante para resolverla?, ¿por qué?		
		9. ¿Qué juegos conoce y aplica usted para desarrollar la escucha entre sus estudiantes?		Ok. Tal vez esta pregunta sea la séptima porque tiene relación con la sexta.
	Materiales	10. ¿Considera que los materiales pueden condicionar la participación de los niños y las niñas en el juego?, ¿De qué manera?		
		11. ¿Qué criterios considera en la selección de materiales para que las niñas y los niños puedan involucrarse en el juego?		
		12. ¿Qué materiales considera que son adecuados para involucrar a sus estudiantes en el juego? ¿Cuáles son los materiales que usted usa frecuentemente?		

		13. ¿Considera que es importante el espacio o lugar donde se desarrollará el juego?, ¿por qué?		
	Espacio	¿Considera que el espacio/lugar en que se desarrolle le juego puede condicionar la participación de los niños y las niñas?, ¿De qué manera?		
		15. ¿Qué características considera usted que deba poseer el espacio/lugar donde se desarrolle un juego que permita involucrar a las niñas y los niños?		

Anexo 4

Matriz de vaciado de información de la observación

Categorías	subcategorías	Ítems	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4
Juegos como estrategia didáctica que fomentan la participación	Juego de reglas					
	Juego simbólico					
	Juego funcional					
	Juego libre					

Anexo 5

Matriz de vaciado de información de la entrevista

Categoría	Subcategorías	Ítems	Docente 1	Docente 2
Condiciones para la participación en el aula, a través del juego	Diálogo			
	Escucha			
	Materiales			
	Espacio			

Anexo 6

Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

Estimada participante,

La presente ficha de consentimiento informado tiene como objetivo explicar de qué trata la investigación que se realizará y en qué consistirá su participación.

Mi nombre es Noemi Choque Quispe, estudiante de la especialidad de Educación Primaria, en la Facultad de educación en la PUCP. Actualmente, me encuentro realizando la investigación, denominada “El juego como estrategia lúdica para fomentar la participación”, que tiene como propósito analizar cómo el uso del juego como estrategia didáctica fomenta la participación en estudiantes de primer grado.

Si usted accede a participar de este estudio se le solicitará participar de una entrevista para responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente 60 minutos.

Esta se realizará, a través de la plataforma Zoom. Se le hará llegar el enlace de la reunión por medio de su correo electrónico o WhatsApp. A fin de registrar apropiadamente la información, se procederá a grabar la conversación. La grabación (audio y vídeo) y las notas de la entrevista serán almacenadas en mi computadora personal para transcribir y analizar la información recogida. Posteriormente, la información será borrada.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. La información obtenida será únicamente utilizada con fines de este estudio. Usted puede desistir de su participación en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio a su persona. Asimismo, su identidad será tratada de manera confidencial, es decir, que en la investigación no se hará ninguna referencia expresa de su nombre y se utilizarán códigos para el fin del estudio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente. Incluso, el estudio respeta los principios éticos de la investigación de la universidad, como responsabilidad, respeto e integridad científica.

Al concluir la investigación, se le enviará un informe ejecutivo con los resultados de la investigación a su correo electrónico.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: noemi.choque@pucp.edu.pe o al número 903494795.

Muchas gracias desde ya por su participación.

Yo, _____, doy mi consentimiento para participar voluntariamente en el estudio, llevado por Noemi Choque Quipe. Me informaron que esta tiene como propósito analizar cómo el uso del juego como estrategia didáctica fomenta la participación en estudiantes de primer grado

Me han explicado también que tendré que responder una entrevista y responder diferentes preguntas, en torno al tema de estudio.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera confidencial, es decir, que en la investigación no se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y se utilizarán códigos para el fin del estudio. Me han informado que puedo hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento y que puedo retirarme cuando yo lo decida, sin que esto me perjudique.

De tener alguna duda sobre mi participación, puede contactar con la investigadora del estudio al teléfono 903494795. Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Nombre completo del (de la) participante	Firma	Fecha
--	-------	-------

Correo electrónico del participante: _____

Noemi Choque Quispe	DNI: 74552554
---------------------	---------------

Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha
-------------------------------------	-------	-------

