

INSTITUTO EDUCATIVO SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO

SCHILLER GOETHE

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



LA SIGNIFICANCIA DEL JUEGO EN LA PEDAGOGÍA WALDORF

PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE INICIAL

Presenta

KEYLY KASSANDRA ZAPATA ZAMORA

Lima – Perú

2024

AGRADECIMIENTO

Ante todo siempre le agradezco a Dios por darme siempre fuerzas, para continuar ante lo adverso, por guiarme en el camino de lo prudente y darme toda la sabiduría para mejorar mi día a día.

Sobre todo, a mi madre por ser el primer cimiento durante toda mi carrera, a mis hermanos por sus consejos y amor.

RESUMEN

La siguiente investigación tiene como objetivo: “Evaluar la influencia del juego en la pedagogía Waldorf para el proceso de aprendizaje en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024”. La metodología fue de tipo cualitativo, nivel descriptivo empleando unas fichas de observación para la recolección de datos de una muestra de 10 niños de jardín de infancia en un momento de juego libre. Los resultados obtenidos fueron que, los 10 niños de la muestra observada se encuentran en un nivel “alto” en el juego. No obstante, presentan ciertas variaciones en las dimensiones del área motora, área cognitiva y área social-simbólico. Asimismo, los 10 niños de la muestra observada se encuentran en un nivel “alto” en la pedagogía Waldorf. No obstante, presentan ciertas variaciones en las dimensiones de percepción, fantasía creadora y vivencias. Finalmente, se concluye que, se acepta la hipótesis de investigación, es decir, si existe una influencia significativa del juego en la pedagogía Waldorf para el proceso de aprendizaje en los niños del jardín de infancia, 2024.

Palabras clave: juego, pedagogía Waldorf, aprendizaje, niños, jardín de infancia.

ABSTRACT

The following research has as its objective: “To evaluate the influence of play in Waldorf pedagogy for the learning process in kindergarten children, 2024”. The methodology was of qualitative type, descriptive level using observation cards for the collection of data from a sample of 10 kindergarten children in a moment of free play. The results obtained were that the 10 children of the observed sample are at a “high” level in play. However, they present certain variations in the dimensions of the motor area, cognitive area and social-symbolic area. Likewise, the 10 children in the observed sample are at a “high” level in Waldorf pedagogy. However, they present certain variations in the dimensions of perception, creative fantasy and experiences. Finally, it is concluded that, the research hypothesis is accepted, that is, if there is a significant influence of play in Waldorf pedagogy for the learning process in kindergarten children, 2024.

Key words: play, Waldorf pedagogy, learning, children, kindergarten.

INTRODUCCIÓN

La siguiente investigación tiene como finalidad “Evaluar la influencia del juego en la pedagogía Waldorf para el proceso de aprendizaje en los niños del jardín de infancia, 2024” para destacar la importancia del juego como recurso pedagógico, especialmente, desde la perspectiva de los principios de la Pedagogía Waldorf.

Por su parte, la escuela y el profesor tienen, especialmente, en los años iniciales, importancia, influyendo directamente en el desarrollo del estudiante. En cuanto a la aptitud física, los profesionales pueden utilizar juegos recreativos y juegos que estimulan distintos aspectos del niño, como el motor, social, afectivo y cognitivo.

En efecto, el interés de la propuesta investigativa se divide en:

El capítulo I consta de la descripción precisa la formulación del problema, los objetivos, variables e hipótesis delimitando el área de estudio para la investigación.

El capítulo II consta de una revisión íntegra de antecedentes, tanto nacionales como internacionales, así como, las bases teóricas-conceptuales que definen los conceptos y teorías clave que se relacionan con el fenómeno en estudio.

El capítulo III consta definen la metodología de la investigación, describe la población y muestra de interés, a su vez, resalta la ética de la investigación

Por último, el capítulo IV presenta los resultados y discusión posterior a la recolección de los datos con el fin de llegar a las conclusiones y recomendaciones respectivamente y así evidenciar si se responde la hipótesis inicial.

INDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	i
RESUMEN.....	ii
ABSTRACT	iii
INTRODUCCIÓN.....	iv
INDICE GENERAL	v
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE GRÁFICOS.....	ix
CAPITULO I.FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	1
1.1.Formulación del Problema	3
1.2. Objetivos	3
1.2.1. Objetivo General.....	3
1.2.2. Objetivos Específicos	3
1.3. Delimitaciones y significatividad del problema	4
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes del Estudio.....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	6
2.2. Bases teóricos-conceptual	8
2.2.1 Los fines y propósitos de la Educación Peruana.....	8
2.2.2. Programa curricular de educación inicial.	8
2.3. El juego.	10
2.4 Importancia del juego.....	13
2.4.1 El juego como recurso pedagógico	14
2.4.2 Beneficios del juego.	15
2.5 Base teórica metodológica	15

2.5.1 Bases de la metodología Waldorf	15
2.6. Definiciones de conceptos clave	21
CAPITULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
3.1. Nivel y tipo de investigación	22
3.2. Diseño de la investigación	22
3.3. Hipótesis	23
3.3.1. Hipótesis General	23
3.3.2. Hipótesis Específicas	23
3.4. Variables	24
3.4.1. Variable 1: Juego	24
3.4.2. Variable 2: Pedagogía Waldorf.....	24
3.5. Dimensiones	24
3.6. Justificación	25
3.6.1. Justificación teórica	25
3.6.2. Justificación práctica	26
3.6.3. Justificación Metodológica.....	26
3.7. Viabilidad del estudio	26
CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	27
4.1. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información.....	27
4.2. Técnicas e instrumentos para la recolección de la información	27
4.2.1. Instrumentos.....	27
4.2.2. Fichas técnicas de instrumentos	27
4.3. Escala de medición	28
4.4. Identificación de la población y muestra	28
4.4.1. Población.....	28
4.4.2. Muestra	28
4.5. Análisis, interpretación y discusión de resultados	29

4.6. Aspectos éticos de la investigación.....	29
4.7. Presentación de resultados.....	29
4.8. Discusión	37
CONCLUSIONES.....	39
RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
ANEXOS	48
Anexo 1: Matriz de consistencia	48
Anexo 2: Cuadro de operacionalización de variables	49
Anexo 3: Ficha de observación.....	51
Anexo 4: Ficha de validación de expertos.....	53
Anexo 5: Recolección de datos.....	54
Anexo 6: Fotos referenciales	76

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la muestra.....	28
Tabla 2. V1: Nivel en la dimensión 1: “Área Motora”.....	31
Tabla 3. V1: Nivel de la dimensión 2: “Área Cognitiva”	32
Tabla 4. V1: Nivel de la dimensión 3: “Área Social y Simbólico”	33
Tabla 5. V2: Nivel de la dimensión 1: “Percepción”	34
Tabla 6. V2: Nivel de la Dimensión 2: “Fantasía Creadora”	35
Tabla 7. V2: Nivel de la dimensión 3: “Vivencias”	36

INDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Porcentaje de la dimensión 1: “Área Motora”	31
Figura 2. Porcentaje de la dimensión 2: “Área Cognitiva”	32
Figura 3. Porcentaje de la dimensión 3: “Área Social y Simbólico”	33
Figura 4. Porcentaje de la dimensión 1: “Percepción”	34
Figura 5. Porcentaje de la dimensión 2: “Fantasía Creadora”	35
Figura 6. Porcentaje de la dimensión 3: “Vivencias”	36

Título de la investigación: “LA SIGNIFICANCIA DEL JUEGO EN LA PEDAGOGÍA WALDORF”

CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

La evolución del ser humano es un proceso largo, desafiante y adaptable que varía de persona a persona a lo largo de su vida. Durante los primeros años de vida de un niño, el entorno más cercano es su hogar, donde los padres tienen la responsabilidad de ser modelos para seguir, convirtiéndose en las primeras figuras en su aprendizaje, especialmente el cuidador principal. Debido a esto, la interacción se limita a ese entorno y a un grupo reducido de personas. A través del juego natural, el niño se desarrolla en este espacio, promoviendo el crecimiento de competencias y habilidades necesarias para comprender el mundo exterior.

Asimismo, la UNICEF (2019), en su informe destaca que, la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que tiene por objetivo hacia el año 2030 indica que, “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria”. Actualmente la educación preescolar se considera una herramienta esencial para lograr una enseñanza primaria universal y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Dicho informe, tiene como principal objetivo al compartir ideas prácticas acerca de cómo introducir el juego y una pedagogía centrada en el niño en las iniciativas de expansión de la educación preescolar a fin de garantizar la calidad y la adecuación de esos programas.

En Latinoamérica, según la UNICEF (2019), menos de la mitad (46%) de los niños y niñas que tienen la edad adecuada para comenzar la educación primaria en América Latina y el Caribe estaban matriculados en algún tipo de programa educativo. Además, existían notables diferencias entre los distintos niveles de enseñanza. Por ejemplo, solo el 18,6% de los menores de 3 años participaban en programas de desarrollo infantil temprano, mientras que la tasa bruta de matriculación en educación preescolar, para niños de 3 años hasta el

inicio de la primaria, alcanzaba el 77,5%. Esto indica que una cuarta parte de los niños en este grupo de edad en la región no asisten a escuelas preescolares.

Entre 2015 y 2020, se notó un claro descenso en el avance de la educación preescolar. Según el indicador 4.2.2 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que analiza la participación en programas educativos un año previo al inicio de la educación primaria, el 5% de los niños aún no tiene acceso a estos programas. Esta cifra se duplica en áreas rurales y para los niños que provienen de los hogares más desfavorecidos económicamente (UNICEF.org, 2019).

En el Perú, desde el año 2014, la Dirección de Educación Inicial (DEI) ha llevado a cabo formaciones a los profesores de Lima en la utilización correcta del Módulo de Psicomotricidad, creado especialmente para proporcionar a los niños una guía de la máxima calidad. Cada Módulo de Psicomotricidad, especialmente las estrategias didácticas lúdicas, incluye una casa de madera de múltiples usos, además de tejidos, títeres de mano, sólidos geométricos, aros, balones de peso, palitos, aparatos para escalar y saltar, y colchonetas de espuma. Adicionalmente, se imprimieron y distribuyeron 56.280 copias de la "Guía de guía de materiales del módulo de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años" a 216 unidades de administración educativa local (UGEL). No obstante, se nota que las formaciones se restringen a la capital del país (MINEDU.gob.pe, 2014).

Ahora bien, los sistemas educativos están en un proceso de cambio continuo, respondiendo a las demandas de las nuevas generaciones que buscan más que solo conocimientos. Ahora, las capacidades, los recursos, la experiencia práctica y la inteligencia emocional son aspectos cruciales en el crecimiento de los estudiantes hacia la adultez. Estos enfoques alternativos nos llevan a cuestionar si las prácticas actuales en las instituciones educativas satisfacen las necesidades de esta era moderna, o si es hora de considerar una modificación o ajuste (Ibáñez, 2020).

Cabe destacar que, a nivel nacional existen un aproximado de 25 instituciones educativas como metodología alternativa de enseñanza y registrados 11 colegios con el método de Pedagogía Waldorf como una nueva forma de hacer escuela.

1.1. Formulación del Problema

1.1.1. Problema general

¿Cuál es la significancia del juego en la pedagogía Waldorf que se imparte en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024?

1.1.2. Problemas Específicos

P.E.1: ¿Cuál es la significancia del juego cognitivo en el desarrollo de la percepción en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024?

P.E.2: ¿Cuál es la significancia del juego motor en el desarrollo de la fantasía creadora en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024?

P.E.3: ¿Cuál es la significancia del juego social y vivencial en el registro de las vivencias en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Determinar si el juego es significativo en la pedagogía Waldorf que se imparte a los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

1.2.2. Objetivos Específicos

O.E.1: Determinar si el juego cognitivo es significativo en el desarrollo de la percepción en los niños del jardín de infancia del colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

O.E.2: Determinar si el juego motor es significativo en el desarrollo de la fantasía creadora en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

O.E.3: Determinar si el juego social y simbólico es significativo en el registro de las vivencias en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024

1.3. Delimitaciones y significatividad del problema

- **Conceptual:** El juego es fundamental para que los niños pequeños desarrollen conocimientos y habilidades esenciales. Por ello, es crucial que los programas de preescolar incluyan oportunidades para jugar y ambientes que fomenten la exploración y el aprendizaje práctico, ya que son componentes centrales de su efectividad.
- **Geográfico:** la investigación se lleva a cabo en el distrito de Cieneguilla y seleccionando una de las dos instituciones que practican como modelo de enseñanza la Pedagogía Waldorf.
- **Social:** En esta investigación se buscará explorar todos los aspectos relacionados con el juego y su impacto en el rendimiento académico de los niños, especialmente en los primeros años de vida. Además, se invita a reflexionar sobre la manera apropiada de dirigir las intervenciones educativas y las actividades recreativas correspondientes.

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del Estudio

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Higuera (2019) en su tesis titulada: “El juego como recurso en la formación inicial docente”. El propósito central fue investigar de qué manera los educadores integran el juego como herramienta de enseñanza en sus actividades en el aula. Se utilizó un enfoque cualitativo de tipo fenomenológico, recopilando información diversa a través de redes sociales, entrevistas y documentos técnicos. Los hallazgos mostraron que tanto los profesores como los estudiantes consideran el juego un recurso pedagógico valioso, ya que facilita el aprendizaje debido a su carácter innovador en el contexto educativo actual.

Ruiz, Espinoza y Diaz (2019) en su tesis titulada: “El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019”. El propósito es destacar la relevancia del juego en el proceso educativo como una herramienta pedagógica para facilitar un aprendizaje profundo que fomente el desarrollo de habilidades y competencias. La metodología aplicada fue de carácter cualitativo y descriptivo, seleccionando informantes clave para realizar entrevistas. Además, se utilizaron la observación y la revisión bibliográfica para obtener un entendimiento más completo del tema. Los resultados mostraron que la profesora a cargo emplea pocas actividades lúdicas, lo cual genera baja motivación e interés en los niños. Asimismo, el plan de clase no incorpora claramente el objetivo de jugar y disfrutar, que es esencial para el desarrollo de destrezas y competencias.

Molaguero (2019) en su tesis titulada: “Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil” con el objetivo describir qué se entiende por Aprendizaje Basado en el Juego y qué tipos juegos existen. La metodología empleada fue Aprendizaje basado en el juego a través de una propuesta didáctica mediante actividades lúdicas para el proceso de aprendizaje divididos en tipos de juegos psicomotores, juegos cognitivos, juegos sociales y juegos afectivos. Como resultado evidenciaron que, es fundamental que el docente realice una planificación anticipada. Para lograrlo, es importante que el docente tenga

claridad en todo momento sobre los objetivos de cada actividad y su propósito. De este modo, podrá evaluar si la actividad está cumpliendo con las expectativas o si requiere ajustes para mejorar.

Iguirí (2020) en su tesis titulada: “El Juego Como Estrategia De Enseñanza”. El propósito fue mostrar la relevancia del juego en el proceso educativo. Se utilizó una metodología de campo con un enfoque descriptivo para implementar sesiones de aprendizaje que incluyeran actividades lúdicas. Los resultados mostraron que el juego crea un ambiente agradable y pacífico, favoreciendo la armonía en las relaciones entre los alumnos, además de ser un elemento clave en el desarrollo integral infantil.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Arriola (2020) en su tesis: “Modelo pedagógico basado en juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años, Institución Educativa 203, Lambayeque” con el objetivo determinar si el modelo pedagógico basado en juegos verbales desarrolla el lenguaje oral en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 203, Lambayeque. La metodología empleada fue tipo experimental aplicada la sección celeste conformada por 29 niños fue asignada como grupo experimental (GE); y la sección roja, también con 29 niños como grupo control (GC) mediante el criterio de azar simple. Los resultados evidenciaron que, los niños mejoraron significativamente posterior al proceso de intervenciones de los talleres lúdicos en comparación a los niños que no fueron intervenidos. Concluyendo que, la aplicación del Modelo Pedagógico basado en Juegos Verbales desarrolla significativamente el lenguaje oral en niños de cuatro años.

Gamarra (2020) en su tesis titulada: “Estado Del Arte: Juego Como Factor De Aprendizaje En Niños Y Niñas Del II Ciclo De Educación Inicial”. El objetivo de este estudio fue examinar las contribuciones investigativas de los últimos cinco años relacionadas con el juego como un elemento de aprendizaje en niños de 0 a 5 años. La metodología aplicada fue cualitativa con un enfoque descriptivo, recopilando información de investigaciones como tesis de grado, artículos revisados por pares y repositorios tanto a nivel nacional como internacional para realizar una matriz de análisis de contenido. Los resultados mostraron evidencia sobre la utilización del juego en la educación. Existen

numerosas investigaciones que abordan este tema, ya que el juego es amplio y abarca varios tipos y combinaciones. El desarrollo y aprendizaje que cada niño y niña puedan alcanzar dependerá del tipo de juego implementado en el aula.

Ccahuana y Cuarez (2021) en su tesis titulada: “El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc - Chincheros – Apurímac” con el objetivo Describir el uso del juego tradicional como recurso pedagógico en una Institución Educativa EIB en Rocchacc, Chincheros, Apurímac. La metodología empleada fue de tipo cualitativo, nivel descriptivo y aplicando la técnica etnográfica para la recolección de datos. Los resultados evidenciaron que, los juegos tradicionales pueden ser vistos como recursos efectivos para enriquecer el proceso educativo y el aprendizaje de los alumnos, tanto dentro como fuera del aula. Asimismo, el juego representa el universo de los niños en el nivel inicial; por esta razón, es fundamental crear actividades de aprendizaje que se centren en este aspecto. Asimismo, es importante implementar estos juegos considerando la realidad y el contexto de los pequeños, ya que esto contribuirá a que conozcan y aprecien su cultura.

Gamboa (2022) en su tesis titulada: “El Juego Y Su Influencia En El Aprendizaje Significativo Del Área De Matemática En Los Niños Y Niñas De 5 Años En Una I.E. Inicial De La Provincia De Chincheros, Apurímac (2019)”. El propósito de este estudio es demostrar cómo el uso de juegos impacta en el aprendizaje significativo de las matemáticas en niños y niñas de cinco años. Se utilizó una metodología con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con un diseño preexperimental. Los resultados mostraron que las actividades lúdicas promovieron un mayor nivel de razonamiento, lo cual ayudó a esclarecer el objetivo inicial. Además, se anima a los docentes a fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, mejorando la atención y la memoria al integrar el juego en las actividades educativas.

Tasilla (2022) en su tesis titulada: “Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial”. El propósito es detallar los tipos principales de juegos que pueden incorporarse en la educación infantil. Se utilizó una metodología cualitativa con un enfoque descriptivo, recopilando datos de fuentes como tesis de grado, artículos revisados y repositorios locales. Los resultados mostraron que los juegos de roles, simbólicos, libres y las rondas infantiles son

los más comunes en la educación temprana en Perú, ya que están promovidos por el Currículo Nacional para la Educación Básica.

2.2. Bases teóricas-conceptual

2.2.1 Los fines y propósitos de la Educación Peruana.

De acuerdo con la MINEDU (2024), la misión principal es garantizar que todas las personas tengan acceso a sus derechos fundamentales, brindar servicios educativos de alta calidad y fomentar oportunidades deportivas, con el fin de que cada individuo pueda desarrollar su máximo potencial y contribuir al progreso de manera equitativa y participativa. Todo esto se logrará de forma descentralizada, transparente, y orientada a resultados, integrando enfoques de equidad e inclusión cultural.

2.2.2. Programa curricular de educación inicial.

De acuerdo con el Programa de Educación Inicial (2016), el nivel de Educación Inicial que presentamos a continuación describe las características de los niños y niñas en este nivel según los ciclos educativos. Ofrece pautas para integrar los enfoques transversales en la planificación, la Tutoría y Orientación Educativa, así como en el uso de espacios y materiales, y en el rol del adulto. También se incluyen los marcos teóricos y metodológicos de las competencias organizadas por áreas curriculares, y los desempeños esperados a ciertas edades, alineados con las competencias, capacidades y estándares nacionales de aprendizaje.

Por su parte, se enfoca en una perspectiva que respeta a los niños y niñas como sujetos de derechos, reconociendo que necesitan condiciones específicas para su desarrollo. Se les considera capaces de pensar, actuar, interactuar, y extraer del entorno lo necesario para su crecimiento, al mismo tiempo que pueden contribuir a modificarlo. Son seres sociales que requieren cuidados y afecto para desarrollarse dentro de una comunidad con su propio origen, ambiente, idioma y cultura. Se toman en cuenta las necesidades y características de su etapa de desarrollo, priorizando el juego, la exploración, el descubrimiento y los momentos de cuidado cotidiano como motores del aprendizaje.

En este nivel, se impulsa el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas en estrecha colaboración con la educación proporcionada por la familia, que es la primera y más importante institución de cuidado y enseñanza en los primeros años de vida. Además, la familia representa el primer espacio público en el entorno comunitario donde los niños y niñas se desarrollan como ciudadanos.

2.2.2.1. II Ciclo

De acuerdo con el Programa de Educación Inicial (2016), los primeros años de vida, los niños comienzan un proceso de diferenciación personal que les permite convertirse en individuos únicos. Durante este tiempo, desarrollan su sentido de identidad al conocer sus características personales y valorarse a sí mismos. Este proceso fomenta su autonomía mientras aprenden a identificar y expresar sus emociones con mayor seguridad, además de regularlas con la ayuda de sus maestros. Con el fortalecimiento de estos aspectos, los niños mejoran sus habilidades sociales, aprenden a convivir con los demás y a cuidar los recursos y espacios que comparten. También aprenden a respetar y a establecer normas de convivencia y acuerdos.

En su desarrollo psicomotriz, los niños experimentan y exploran libremente sus movimientos, posturas, y juegos, interactuando constantemente con el entorno. Estas experiencias les ayudan a adquirir una mayor conciencia corporal y a comprender sus capacidades de acción y expresión. Aprenden a controlar y coordinar mejor su cuerpo y movimientos, lo que contribuye a la formación de su esquema e imagen corporal.

Durante esta etapa, los niños enriquecen su lenguaje y amplían su vocabulario. Progresivamente, aprenden a adaptar su forma de hablar según la situación o las personas con las que se comunican. Muestran interés en el mundo escrito, lo que despierta en ellos el deseo de comunicar sus pensamientos y sentimientos mediante sus intentos de escritura. A través de diferentes lenguajes artísticos, como la danza, la música y las artes visuales, exploran nuevas maneras de expresar sus emociones e ideas.

La curiosidad innata de los niños los impulsa a investigar su entorno y formular preguntas sobre el funcionamiento del mundo que los rodea. Estos cuestionamientos, junto con otras interrogantes, los llevan a situaciones de

indagación donde aprenden a construir y expresar sus propias ideas, poniéndolas a prueba mediante la búsqueda de información. Desarrollan habilidades para observar, describir, registrar y compartir los hallazgos obtenidos, creando así sus propias interpretaciones sobre los objetos, seres vivos y fenómenos naturales.

2.3. El juego.

Desde que los humanos existen, el juego ha sido una parte integral de su vida. Esto ha despertado el interés de diversas áreas de estudio como la historia, la antropología, la psicología y la sociología, que se centran en las distintas maneras en que las personas expresan físicamente sus emociones y pensamientos, especialmente a través del juego. La actividad motora y física en los seres humanos no solo tiene un componente biológico, sino que también muestra una dimensión cultural clara y significativa (Almeida y Cerezo, 2019).

Por su parte, Araujo et al., 2020 mencionan que, los expertos en el área lúdica han determinado que las principales características presentes en los juegos son:

- a) Se realiza por placer.
- b) Es elegido de forma libre y espontánea.
- c) Exige una participación del niño, lo cual permite conectar con aspectos culturales.
- d) Beneficia el desarrollo socioafectivo y la creatividad.
- e) Se acierta en la base misma de la cultura.

2.3.1 El juego a lo largo de la historia

De acuerdo con el recorrido histórico que plantea García (2019), resume algunos detalles de la siguiente manera:

A medida que avanzamos desde el Paleolítico inferior, los juegos se transforman de actividades simples con poco equipamiento a formas más complejas y estructuradas. Ejemplos de esta evolución incluyen los juegos de pelota, aunque todavía sin reglas fijas, así como competencias de lucha con lanzas, carreras a pie o en renos en Siberia, y actividades como saltos, levantamiento de rocas y troncos y otras muchas. Aunque en su esencia siguen

enfocándose en la supervivencia y el entrenamiento, algunos juegos comienzan a ser vistos como un medio para demostrar fortaleza física, un precursor del uso del deporte con fines propagandísticos en la cultura babilónica.

Hacia el final de esta etapa, alrededor del año 4000 a.C., surgen los primeros juegos estratégicos con tableros, juegos de pelota más sofisticados (como los de los mayas prehistóricos), la práctica de la jabalina, que combina juego, entrenamiento, deporte y trabajo, la equitación y un entretenimiento similar al bádminton.

En la antigua Babilonia, aparece un juego semejante al boxeo actual, aunque su versión contemporánea surge en Inglaterra durante los siglos XVII y XVIII. Se instituyen diversos juegos en celebraciones populares, donde el juego actúa como un indicador de poder económico y una herramienta de disuasión contra enemigos.

Posteriormente, en Egipto, se practican juegos de nueve bolos y nuevamente juegos de pelota, alrededor del año 3000 a.C. Una característica significativa de esta etapa es el uso de terrenos designados específicamente para jugar, a diferencia de otras culturas que utilizaban cualquier espacio abierto. En Egipto, los malabares y otros tipos de juegos se realizan junto a deportes que también experimentan un notable desarrollo.

La civilización cretense, en contraste, representa un retroceso en el desarrollo del juego debido al surgimiento del profesionalismo deportivo, lo que desplaza la noción de juego como simple ocio o recreación.

Alrededor del año 2000 a.C. en la India, ciertos juegos de canicas alcanzan gran popularidad y son complementados más tarde por otros con reglas desconocidas, cuyos dispositivos han perdurado hasta la actualidad.

Hacia el año 1000 a.C., se destacan los juegos de pelota especializados de los mayas, aztecas, etruscos e indios, cada uno con sus propias reglas y campos de juego. También surgen juegos de raqueta en América del Norte. Estos juegos han captado el interés de los investigadores, quienes a menudo los consideran el origen del deporte moderno. Sin duda, son los más estudiados debido a la buena conservación de sus espacios y vestigios asociados. Aunque

el elemento mágico-religioso persiste, va cediendo terreno al simple disfrute del juego.

En las culturas clásicas de Grecia y Roma, el juego adquiere un nuevo significado. En la Grecia antigua, se valoraba el juego como medio para el desarrollo físico, la educación estética y moral, el fomento del espíritu creativo y competitivo. En los primeros años de Grecia, se priorizan los valores de belleza, bondad y sabiduría, promoviendo una cultura del ocio. Posteriormente, se enfatiza la belleza junto con la fuerza, aunque el ingenio sigue siendo importante. Los juegos ceden protagonismo a los deportes, que requieren tanto ingenio como fuerza física.

En Grecia, el juego está intrínsecamente vinculado al culto a los dioses, quienes inspiran tanto las competiciones deportivas como las recreativas, siempre con un componente competitivo presente.

En Roma, a diferencia de Grecia, el trabajo es visto como esencial para la vida ciudadana, aunque el juego sigue siendo importante como liberador mental. El Estado promueve juegos como medio de control social, destacándose el desarrollo de circos no igualados por otras culturas. Así, el juego y el deporte profesionalizado alcanzan su máximo esplendor, con un fuerte componente religioso y político.

Los juegos en esta etapa incluyen columpios, balanzas, juegos circenses, gladiadores, naumaquias y juegos de pelota, constantes en todas las culturas.

La evolución del juego en las primeras civilizaciones culmina aquí. Continuar con su desarrollo durante la Edad Media y Moderna requeriría un análisis más amplio debido a la abundancia de datos. La base del juego se establece con estas culturas, y lo que sigue es un desarrollo lógico marcado por la evolución constante de los pueblos.

En resumen, aunque el origen del juego se remonta claramente a épocas prehistóricas, sigue siendo un enigma con pocas evidencias concluyentes. Han llegado hasta nosotros diversos artefactos reconocidos como lúdicos por antropólogos, pero su origen y función a menudo son desconocidos. Muchos han sido destruidos o perdidos por la ignorancia de excavadores. Se espera que

métodos más modernos y científicos actuales puedan desentrañar los misterios que aún persisten sobre el origen del juego.

2.3.2. Tipos de juegos

Juego Motor

Este tipo de juego de movimiento se trata de moverse y experimentar con su el cuerpo y las sensaciones que provoca en el niño mucha energía y entusiasmo. Además, como se vincula a juegos deportivos, se estructuran a través de reglas y normas que rigen el comportamiento individual y grupal (Acosta et al., 2023).

Juego Cognitivo

Este tipo de juego se vincula con la mente, la creatividad y la curiosidad a través de actividades de exploración, atención y concentración (Acosta et al., 2023).

Juego social y simbólico

Promueven el desarrollo de competencias para comunicarse de forma afectiva, auténtica, relevante y sin tensiones con los individuos. Además, consolidan los vínculos entre aquellos que participan con el fin de vincularlos de manera especial conectándolos de manera única en los roles de la vida cotidiana (Acosta et al., 2023).

2.4 Importancia del juego

El juego, el aprendizaje y el desarrollo del cerebro infantil están profundamente vinculados, ya que el juego es una actividad fundamental en la infancia. En los primeros seis años, el cerebro de un niño crea abundantes conexiones neuronales, lo que promueve su capacidad para aprender y desarrollarse. Durante esta etapa, se produce la mayoría de las conexiones cerebrales (UNICEF, 2018).

Es crucial evaluar cuán interesados y motivados están los niños en educación inicial al emplear metodologías activas. El objetivo es desarrollar un nuevo enfoque de trabajo donde los estudiantes sean el centro, capturando así

su interés y motivación para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Carrillo, et al., 2020).

2.4.1 El juego como recurso pedagógico

De acuerdo con Luna, Bague y Pérez (2020), destacan que, el juego es una herramienta ideal para explorar el mundo, sumergirse en el complejo entramado de relaciones sociales y fomentar el desarrollo personal en términos de inteligencia, emociones, cultura y capacidades físicas. Aunque esta actividad es valiosa para los niños, a menudo se ve relegada debido a diversas circunstancias de la vida diaria, problemas sociales y personales, así como el estilo de vida moderno que cada persona elige. Estas situaciones a menudo limitan las formas de expresión del juego, su uso, las diversas maneras de participación, así como el diseño y creación de espacios para jugar y las tradiciones culturales que deberían preservarse en cada comunidad.

Considerando que estos puntos se alinean con los desafíos actuales en la educación primaria, podemos asegurar que el juego ofrece un entorno natural de aprendizaje que puede ser utilizado como un recurso educativo. Este recurso facilita la comunicación, la colaboración y la conceptualización de conocimientos, además de fortalecer el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños. Es importante recordar que el juego requiere y fomenta una actitud investigativa tanto por parte del docente, que busca generar conocimiento adaptándolo al estilo de aprendizaje de sus estudiantes, como del estudiante mismo, que disfruta aprender de manera agradable y sin estrés. Por lo tanto, es aconsejable que los docentes empleen regularmente recursos didácticos adecuados para la infancia a fin de lograr resultados satisfactorios en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cabe destacar que los recursos didácticos son fundamentales para que los docentes cumplan con su función educativa. Estos recursos proporcionan información tanto a los estudiantes como a los educadores, ayudan a aprender nuevos contenidos y a aplicar los conocimientos adquiridos. A veces, estos recursos sirven como guías para que los estudiantes recuerden contenidos previamente recibidos, lo que contribuye a hacerlos más duraderos, un aspecto que ha sido un reto para muchos escolares en la educación primaria. Los

recursos didácticos, por su naturaleza, facilitan el acceso a los contenidos y, cuando el juego se utiliza como recurso, permite que los conocimientos se presenten de manera más directa y menos abstracta, ya que el juego es una actividad estrechamente vinculada con las etapas de desarrollo de los estudiantes de primaria.

2.4.2 Beneficios del juego.

De acuerdo con Zamorano, et al (2019) resaltan que, numerosas investigaciones sobre el comportamiento lúdico en los animales indican que este influye en varios niveles, incluyendo el molecular (epigenético), el celular (conectividad neuronal) y el conductual (habilidades socioemocionales y de funcionamiento ejecutivo).

Actualmente, el tiempo dedicado al juego por los niños está disminuyendo de manera alarmante. Esto se debe a diferentes factores, tales como la creciente inmersión en medios electrónicos, las extensas jornadas laborales de los padres para sustentar a sus familias, un aumento en el contenido educativo desde la etapa preescolar y un enfoque intensificado en actividades académicas estructuradas.

2.5 Base teórica metodológica

2.5.1 Bases de la metodología Waldorf

Según la Escuela Waldorf Alicante (España) para el año 2021, destacan que, La actividad más esencial que lleva a cabo un niño en la escuela es jugar. Los espacios destinados al juego son portales hacia el futuro! Mediante el juego, los niños asimilan la esencia de la naturaleza y su entorno cultural de una manera que refleja lo que observan. En este proceso lúdico, los pequeños internalizan activamente las características de lo que imitan, estableciendo así un fundamento para un futuro entendimiento del mundo. Lo que aprenden sensorialmente se transforma en comprensión profunda.

Para un niño, jugar es una cuestión seria, es su forma de trabajar, lo que implica explorar con todos sus sentidos, movilizar todo su cuerpo y mantenerse activo. A través del juego, los niños adquieren habilidades para controlar sus movimientos, mantener el equilibrio, desarrollar un sentido del tacto refinado y

un impulso enérgico. Este tipo de actividad estimula su creatividad e imaginación, que son los cimientos de sus capacidades intelectuales. Además, jugando, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros y gradualmente desarrollan una conciencia de sí mismos.

2.5.2 Etapas evolutivas del desarrollo del ser humano.

Papalia (2019) plantea que, las teorías sobre el desarrollo humano intentan explicar los cambios y procesos que se producen a lo largo de la vida. Entre las más prominentes se encuentran las siguientes:

2.5.2.1. La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Esta teoría establece cuatro etapas que las personas atraviesan al desarrollar sus habilidades cognitivas: la sensoriomotora, la preoperacional, las operaciones concretas y las operaciones formales. Piaget enfatizó cómo los niños construyen su conocimiento de manera activa al interactuar con su entorno, sugiriendo que el aprendizaje se basa en esquemas mentales que evolucionan con la experiencia

2.5.2.2. La teoría psicosocial de Erik Erikson

Erikson identificó ocho etapas psicosociales desde la niñez hasta la vejez, cada una definida por un conflicto principal (como la confianza frente a la desconfianza en la niñez o la identidad frente a la confusión durante la adolescencia). Estas crisis son fundamentales para el desarrollo emocional y social, subrayando la importancia de las relaciones interpersonales y el contexto cultural.

2.5.2.3. La teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Vygotsky puso de relieve la importancia del entorno social y cultural en el aprendizaje y desarrollo humano. Su concepto de la "zona de desarrollo próximo" describe la diferencia entre lo que una persona puede lograr por sí misma y lo que puede alcanzar con ayuda, destacando la relevancia de la interacción social y la mediación de adultos o compañeros más capacitados.

2.5.2.4. La teoría del desarrollo moral de Lawrence Kohlberg

Inspirado por Piaget, Kohlberg introdujo tres niveles de desarrollo moral (preconvencional, convencional y posconvencional), cada uno compuesto por

dos etapas. Estos niveles explican cómo las personas desarrollan un sentido de justicia y toman decisiones éticas basadas en la edad, la experiencia y los valores culturales.

A pesar de sus diferencias, estas teorías comparten el objetivo de explicar cómo las personas evolucionan en aspectos cognitivos, emocionales, sociales y morales, proporcionando una base para comprender y atender las necesidades humanas a lo largo de toda la vida.

En términos generales, las etapas del ser humano se plantean de la siguiente manera:

- a) Periodo prenatal: Inicia desde la fecundación hasta el nacimiento. Durante esta fase, se desarrollan los órganos y la estructura básica del cuerpo. Es un periodo en el que el ser humano es extremadamente sensible a factores externos.
- b) Etapa de la infancia temprana: Abarca desde el nacimiento hasta los tres años de edad. Es un periodo caracterizado por el comienzo del control de esfínteres y músculos. Los niños son dependientes, y su crecimiento físico avanza rápidamente.
- c) Primera etapa infantil: Comprende desde los 3 hasta los 6 años. Durante estos años, los niños empiezan a interactuar entre ellos, mejoran sus habilidades motoras y su fuerza, incrementan el autocontrol, y comienzan a desarrollar mayor independencia y un comportamiento más centrado en sí mismos.
- d) Infancia media: Se extiende desde los 6 hasta los 12 años. En este periodo, los niños empiezan a pensar de manera lógica, disminuye el egocentrismo, y se produce un desarrollo notable del lenguaje y la memoria. La autoestima comienza a formarse y el crecimiento físico se desacelera.
- e) Adolescencia: Abarca desde los 12 hasta los 20 años. Es una etapa de cambios físicos rápidos y significativos. Durante este tiempo, comienza la búsqueda de una identidad propia.
- f) Edad adulta temprana: Se extiende entre los 20 y los 40 años. En esta fase, muchas personas forman una familia. La identidad personal se consolida y la capacidad intelectual se vuelve más compleja.

- g) Etapa adulta media: Ocurre entre los 40 y los 60 años. Es un momento en el que muchas personas reflexionan sobre el propósito de su vida y empiezan a notar los primeros signos de deterioro en la salud física.
- h) Edad adulta avanzada: Desde los 65 años en adelante. La mayoría de las personas mantienen una buena salud física y mental, aunque experimentan un declive gradual. Es una etapa de aceptación del final de la vida.

2.5.2.5 Primer Septenio: (0 a 7 años aprox.)

Durante los primeros siete años de vida, el cuerpo del niño atraviesa un periodo de crecimiento y transformación. En esta etapa, el niño tiende a imitar lo que observa en su entorno, por lo que la presencia de un adulto que pueda guiar y crear un ambiente adecuado para su desarrollo es sumamente importante. Es vital ofrecer experiencias que el niño necesite y fomentar la interacción social, asegurando al mismo tiempo un espacio seguro donde pueda desarrollarse. A través de actividades físicas como correr y jugar, los niños exploran y entienden mejor su entorno, y si se incorporan manualidades, se les ofrece una variedad de opciones para su crecimiento físico y mental. Es indispensable proporcionarles un ambiente rico en oportunidades recreativas para que siempre tengan nuevas experiencias por descubrir (Quiroga, 2019).

2.5.2.6 El jardín de infancia

Fundamentada en los principios de la Antroposofía, esta propuesta se presentó inicialmente con el objetivo de explorar la naturaleza humana desde una perspectiva esotérica. Posteriormente, se buscaba implementar un método educativo que ayudara a los estudiantes a desarrollar su sentido del yo. Este enfoque fue ideado en 1919 por Rudolf Steiner (1861-1925) con el propósito de que las personas adquirieran conocimientos con la misma energía vital que utilizan para "construir" sus cuerpos. Partiendo de esta idea inicial, en niños de entre 3 y 4 años, la imaginación y las habilidades de creencia comienzan también a florecer durante la etapa preescolar (Quiroga, 2019).

A partir de un entendimiento profundo de las necesidades infantiles, el Jardín de Infancia Waldorf recibe a los niños con respeto, valorando su singularidad y ofreciéndoles un entorno acogedor que favorece el desarrollo de todas sus habilidades innatas. Este método educativo da como resultado que,

en el futuro, los jóvenes adultos se sientan seguros de sí mismos, aporten ideas innovadoras y valiosas al mundo actual, fruto de un pensamiento claro y creativo, y estén llenos de iniciativa, sensibilidad social, y una vida emocional rica y equilibrada, basada en un fuerte y activo sentido de propósito (Charmelo, 2024)

El entorno que rodea al niño le proporciona continuas impresiones sensoriales, las cuales tienen un impacto significativo en su desarrollo físico, emocional y cognitivo. Por esta razón, en los Jardines de Infancia Waldorf se presta especial atención al ambiente que rodea a los niños, ofreciéndoles constantemente una variedad de experiencias sensoriales que les permitan establecer una conexión genuina con su entorno. Esto se logra mediante juguetes fabricados con materiales naturales que cuidan la calidad de sus formas, alimentos orgánicos y saludables, el uso de acuarelas y crayones con tintes naturales para que los niños experimenten el verdadero brillo del color, el modelado con cera de abejas, y colores suaves en las paredes, entre otros elementos. Así, se podría decir que se "nutre al niño a nivel sensorial", brindando alimento para su alma y moldeando sus órganos internos, de manera similar a cómo los nutrientes benefician su cuerpo físico (Charmelo, 2024)

Durante la etapa preescolar, los niños son naturalmente activos y necesitan moverse. Nuestra misión es fomentar y desarrollar la inteligencia infantil a través de actividades prácticas y experiencias personales, promoviendo el autocontrol del movimiento. Por eso, en los Jardines de Infancia Waldorf es más común "estar activo" en lugar de "permanecer sentado" (Charmelo, 2024).

Sin embargo, permitir que los niños sean libres y respetar su naturaleza activa es un desafío que requiere de maestros preparados para guiarlos adecuadamente, marcando límites saludables y apropiados. En este contexto, el maestro Waldorf cuenta con dos herramientas educativas útiles: la imitación y el ejemplo, así como el ritmo y la repetición. De este modo, los niños son acompañados en su proceso de autodescubrimiento y comprensión del entorno, logrando un equilibrio entre la autoconfianza y la afirmación propia, y las necesidades de los demás (Charmelo, 2024).

Waldorf Lima (2024) plantea que, en el Jardín de Infancia Waldorf, las actividades se planifican mediante ritmos diarios, semanales y mensuales que

están cuidadosamente organizados. Estos ritmos se repiten constantemente, brindando al niño la certeza de que cada vez que llega al jardín de infancia, la secuencia de actividades será como la que espera. Esto le proporciona al niño una gran confianza en sí mismo y en su entorno, lo cual facilita el aprendizaje a través de la práctica. Además, contribuye a su bienestar físico y con la repetición se crean hábitos que se establecen rápidamente, eliminando la necesidad de negociar o dar instrucciones para que el niño participe en diferentes actividades. Esto se debe a que el niño se deja llevar por el flujo generado por la repetición y el ritmo diario. Asimismo, esta experiencia temprana de orden y regularidad siembra las bases para la futura autodisciplina en la adultez.

2.5.2.7. La educación en los primeros años

La educación es la disciplina que se ocupa de los diversos métodos de enseñanza y de aprendizaje en las diferentes instituciones educativas y en los grupos sociales, con el objetivo de transmitir conocimientos, valores, habilidades, creencias y hábitos (Etecé, 2023).

En efecto, la educación ofrece a las personas la oportunidad de obtener un conocimiento más profundo de su propia cultura, superando lo que lograrían únicamente mediante la observación y la imitación. Además, la educación abre la puerta al entendimiento de diversas culturas, lo que fomenta el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo y lógico.

Ahora bien, según lo que destaca la UNICEF (2021), las investigaciones muestran que las experiencias de aprendizaje en las primeras etapas y la educación inicial son cruciales para el desarrollo y éxito futuro de las niñas y los niños. Las experiencias de aprendizaje temprano abarcan cualquier situación en la que los bebés o los niños pequeños interactúan con personas, lugares u objetos en su entorno.

Por ello, cada interacción, ya sea positiva o negativa, o incluso la falta de interacción, influye en el desarrollo cerebral del niño o niña y establece las bases para su aprendizaje futuro. Además, se resalta la importancia del juego en estas interacciones y experiencias de aprendizaje temprano. Jugar es una de las maneras más significativas en que los niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades esenciales. Por este motivo, las oportunidades para jugar y los

ambientes que fomentan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son fundamentales en los programas preescolares eficaces.

2.6. Definiciones de conceptos clave

- **Desarrollo Infantil:** El desarrollo físico, psicológico y social es un proceso que abarca todas las transformaciones tanto en cantidad como en calidad de las características innatas y adquiridas de un individuo (AMEI – WAECE, 2023).
- **Juego:** es un tipo particular de actividad infantil, cuyo elemento central es la actividad realizada por los adultos, sus acciones e interacciones personales, que se refleja en el desarrollo histórico de la sociedad. Por lo tanto, es un resultado de la sociedad y no una manifestación de instintos heredados. Esto implica que es un fenómeno social debido a su origen, esencia y contenido. (AMEI – WAECE, 2023).
- **Pedagogía:** Disciplina que estudia las reglas y el establecimiento de fundamentos que permiten intencionadamente la planificación, organización y gestión del proceso educativo, tanto en entornos institucionales como en contextos escolares o no escolares, con el objetivo de lograr su propósito: la incorporación, por cada individuo, de la herencia histórico-social acumulada por las generaciones anteriores (AMEI – WAECE, 2023).

CAPITULO III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Nivel y tipo de investigación

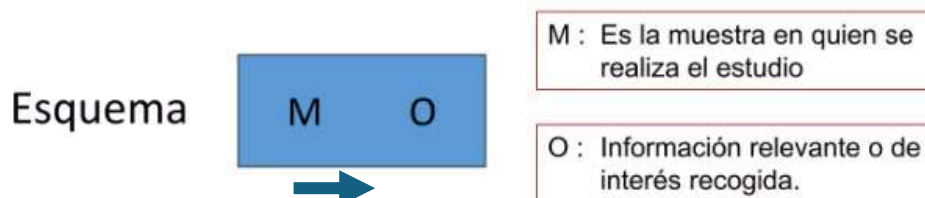
El proyecto será de enfoque “cualitativo” permitiendo adoptar una postura receptiva al aprendizaje, identificar los procesos que demanda cada instante, mostrar una perspectiva minuciosa, enfocarse en la persona y entender las situaciones del ambiente (Álvarez et al, 2024).

Por su parte, tendrá un nivel “descriptivo” que permite determinar las características, rasgos, perfiles, pertenecientes a grupos, comunidades, objeto o cualquier otro tipo de características. hecho. Se recopilan datos de la variable en análisis y se cuantifican (Arias, 2021).

3.2. Diseño de la investigación

En la presente investigación se utiliza un diseño no experimental de enfoque cualitativo, además, el tipo descriptivo, de acuerdo con Arias (2021) las variables no serán manipuladas por parte del investigador, es decir, pueden evidenciarse variables ajenas a la investigación.

El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño.



Donde:

M= muestra

O= observaciones de la variable el juego en la pedagogía Waldorf

3.3. Hipótesis

Las hipótesis descriptivas son proposiciones del valor de la variable que se va a observar en un contexto determinado

3.3.1. Hipótesis General

El juego, es significativo en la pedagogía Waldorf que se imparte en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

3.3.2. Hipótesis Específicas

H.E.1: El juego motor es significativo en el desarrollo de la percepción en los niños del jardín de infancia del colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

H.E.2: El juego cognitivo es significativo en el desarrollo de la fantasía creadora en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

H.E.3: El juego social y simbólico es significativo en el registro de las vivencias en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

3.4. Variables

Las variables en un estudio de investigación son todo aquello que medimos, la información que recolectamos, o bien, los datos que se recaban con la finalidad de responder las preguntas de investigación, este estudio tiene dos variables

3.4.1. Variable 1: Juego

Definición Teórica: Es una actividad natural, sin costo y entretenida en la que niños y niñas pueden potenciar su iniciativa con el fin de comprender y explorar su entorno (Carrillo et al. 2020).

3.4.2. Variable 2: Pedagogía Waldorf

Definición Teórica: es un método de enseñanza que se fundamenta en el concepto de que la educación debe ser completa, respetando el ritmo de aprendizaje individual de cada niño y fomentando su crecimiento emocional, social e intelectual (Quiroga, 2018).

3.5. Dimensiones

Variable 1: Juego

Definición Operacional:

Dimensión: Tipos de Juego

-Subdimensiones:

Juego motor

Juego cognitivo

Juego social y simbólico

Variable 2: Pedagogía Waldorf

Definición Operacional:

Dimensión: Principios de la Antroposofía

-Subdimensiones:

- Percepción
- Fantasía Creadora
- Vivencias

3.6. Justificación

3.6.1. Justificación teórica

La siguiente propuesta investigativa favorecerá al incremento de las perspectivas, paradigmas y modelos donde se explicará cómo influye el juego en el aprendizaje de los niños en sus primeros años de vida. La actividad lúdica aparece en nuestras vidas como un proceso espontáneo basado en la experimentación con el entorno. El desarrollo del lenguaje y la mejora en las habilidades comunicativas permite una rápida evolución de estos primeros juegos que incorporan reglas, códigos y sistemas conduciendo a sistemas de juego dirigido. Estos juegos más complejos, en los que hay que hablar, pensar, consensuar o discutir, fomentan a su vez el desarrollo de las capacidades comunicativas y cognitivas, lo que retroalimenta el proceso, ya que permite incorporar juegos cada vez más complejos y elaborados.

Teoría de las Inteligencias Múltiples.

De acuerdo con lo que resalta Martins (2024), lo que muestra Goleman destacó cinco capacidades esenciales en el ámbito de la inteligencia emocional:

1. **Autoconocimiento:** Es la capacidad de identificar y entender tus propias emociones. Implica tener un claro entendimiento de tus fortalezas, debilidades, valores, metas y la manera en que impactas a los demás.
2. **Autorregulación:** Consiste en la destreza para gestionar tus emociones. En vez de responder de manera impulsiva, los líderes que poseen un alto nivel de autorregulación pueden pausar y evaluar sus emociones antes de actuar.
3. **Motivación:** Son las razones que te impulsan a lograr el éxito. Identificar tu motivación personal facilita la adaptación de tu comprensión empática.
4. **Empatía:** Se refiere a la capacidad de sintonizar con las emociones de los demás. A menudo, la empatía se considera un pilar fundamental de la inteligencia emocional, ya que sirve como base para otros estados emocionales.
5. **Habilidad social:** Es la capacidad para comunicarse y trabajar eficazmente con otras personas. Goleman compara las habilidades sociales con la capacidad de influir y guiar a otros para promover tus propias ideas.

3.6.2. Justificación práctica

El juego constituye una actividad fundamental en la vida de los niños, siendo esencial para su crecimiento y para establecer conexiones con otros pequeños. Además, brinda a los padres la posibilidad de estrechar lazos con sus hijos. Los progenitores son los primeros educadores de los niños, y una gran cantidad de ese aprendizaje se lleva a cabo mediante el juego, ya que facilita al niño entender las normas familiares y las expectativas que tienen sobre él. A medida que los niños maduran, el juego les permite aprender a comportarse dentro de la sociedad.

3.6.3. Justificación Metodológica

Con el método científico adecuado, desde la formulación inicial del proyecto hasta la finalización del informe final como tesis con el fin de mostrar resultados que servirán para futuras investigaciones en el área, especialmente, el enfoque de la pedagogía Waldorf.

3.7. Viabilidad del estudio

El juego simboliza la forma en que los niños practican, se vinculan, se comunican, se manifiestan y adquieren conocimientos de cualquier objeto que los envuelve. Así pues, posee una gran relevancia. En lo que respecta al desarrollo global, esto implica que el juego y la educación están íntimamente relacionados en la educación de los niños.

La principal limitación de este estudio fue el tiempo limitado disponible para llevar a cabo el trabajo de campo, que se realizó durante las prácticas profesionales en la comunidad. Además, es importante destacar que estas prácticas tradicionales están desapareciendo en la comunidad: los niños ya no juegan como antes, las personas comentan que han olvidado los juegos y, como resultado, están dejando de pasar sus tradiciones a las generaciones futuras. Por otro lado, la infraestructura de las instituciones no está adaptada a la edad de los niños, ya que carecen de materiales educativos para juegos, tienen espacios reducidos y las aulas no están adecuadamente equipadas. Además, hay pocos niños en la institución seleccionada para el estudio.

CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

El objetivo será presentar y detallar lo que se ha estudiado; y deberá hacerse de la manera más imparcial posible, sin excesivas interpretaciones, y con la finalidad única de transmitir a los lectores el resultado de los métodos de investigación que has empleado.

Posterior a la recolección de datos, se empleará un programa informático (Excel) para procesar los datos a través de tablas, cuadros y gráficos con porcentajes para obtener una representación estadística de la realidad observada.

4.2. Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

4.2.1. Instrumentos

La ficha de observación permitirá el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de la conducta manifiesta en la muestra seleccionada

4.2.2. Fichas técnicas de instrumentos

A. Ficha de observación de la Variable 1: Juego

En una ficha de observación consta de 15 ítems distribuida en 3 áreas: motora, cognitiva y social-simbólica.

La primera dimensión (área motora) constará de 5 ítems en el instrumento de medición.

La segunda dimensión (área cognitiva) constará de 5 ítems en el instrumento de medición.

Por último, la tercera dimensión (área social y cognitiva) constará de 6 ítems en el instrumento de medición.

B. Ficha de observación de la Variable 2: Pedagogía Waldorf

En una ficha de observación consta de 15 ítems distribuida en 3 subdimensiones: motora, cognitiva y social-simbólica.

La primera subdimensión (percepción) constará de 5 ítems en el instrumento de medición.

La segunda subdimensión (fantasía creadora) constará de 5 ítems en el instrumento de medición.

Por último, la tercera subdimensión (vivencias) constará de 5 ítems en el instrumento de medición.

4.3. Escala de medición

Baremo de Nivel de logro

<i>Nivel</i>	<i>Rango de Puntuación</i>
<i>Alto</i>	21-30
<i>Medio</i>	11-20
<i>Bajo</i>	1-10
Total	

4.4. Identificación de la población y muestra

4.4.1. Población

En la siguiente investigación, la población estará constituida por los 35 niños y niñas del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla para el presente año.

4.4.2. Muestra

La muestra representativa estará constituida por los 10 niños y niñas del jardín de infancia de la institución seleccionada. Asimismo, el tipo de muestreo es de tipo no probabilístico intencional, es decir, el investigador selecciona el número de casos específicos.

Tabla 1. Distribución de la muestra

Niños	3
Niñas	7
Total	10

4.5. Análisis, interpretación y discusión de resultados

Para estructurar la información obtenida, se utiliza la estadística descriptiva mediante el análisis de la frecuencia con la que cada valor se presenta entre los individuos de la muestra. Dichas tablas serán distribuidas de la siguiente manera:

- Frecuencia absoluta, mostrará una tabla del número de personas que tienen una característica de la muestra.
- Frecuencia relativa, mostrará una tabla que calculará el producto de dividir la frecuencia absoluta por el total de la muestra seleccionada.

4.6. Aspectos éticos de la investigación

Este estudio de carácter científico se llevará a cabo siguiendo normas éticas, asegurando la exactitud y veracidad del contenido, el respeto a los derechos de propiedad intelectual, la honestidad en el manejo de la información y la protección de la confidencialidad de los participantes. Se observará también la responsabilidad social, de acuerdo con los protocolos definidos por el Instituto Schiller Goethe.

Adicionalmente, la investigación evidenciará su novedad y autenticidad mediante el uso de herramientas para detección de plagio, que verificarán que los datos son válidos y recopilados por la investigadora. Por su parte, cada participante de la muestra se le garantizará que los datos proporcionados se emplearán exclusivamente para fines académicos, preservando su privacidad para evitar su difusión. En última instancia, esta investigación pretende ofrecer un beneficio social significativo al mejorar la calidad educativa en la comunidad estudiada.

4.7. Presentación de resultados

La observación se realizó el miércoles 27 de noviembre en horas de la mañana. Por su parte, la dinámica con los niños del jardín se llevó a cabo en las horas de juego libre tanto dentro como fuera del aula con el fin de establecer con detalles los resultados finales. En ambos momentos, se observó el desenvolvimiento de los niños en su juego libre para recolectar la información de las fichas respectivamente.

Variable 1: Baremo del Nivel de logro en el “Juego”

<i>Nivel</i>	<i>Rango de Puntuación</i>	<i>Nº de niños</i>	<i>Porcentaje (%)</i>
<i>Alto</i>	21-30	10	100.00%
<i>Medio</i>	11-20	0	0
<i>Bajo</i>	1-10	0	0
Total		10	100.00%

En términos generales, los 10 niños de la muestra observada se encuentran en un nivel “alto” en el juego. No obstante, presentan ciertas variaciones en las dimensiones del área motora, área cognitiva y área social-simbólico (Ver figuras 1, 2 y 3).

Variable 2: Baremo del Nivel de logro en la “Pedagogía Waldorf”

<i>Nivel</i>	<i>Rango de Puntuación</i>	<i>Nº de niños</i>	<i>Porcentaje (%)</i>
<i>Alto</i>	21-30	10	100.00%
<i>Medio</i>	11-20	0	0
<i>Bajo</i>	1-10	0	0
Total		10	100.00%

En términos generales, los 10 niños de la muestra observada se encuentran en un nivel “alto” en la pedagogía Waldorf. No obstante, presentan ciertas variaciones en las dimensiones de percepción, fantasía creadora y vivencias (Ver figuras 4, 5 y 6).

4.7.1. Variable 1: Primera dimensión: “Área Motora”

Tabla 2.

V1: Nivel en la dimensión 1: “Área Motora”

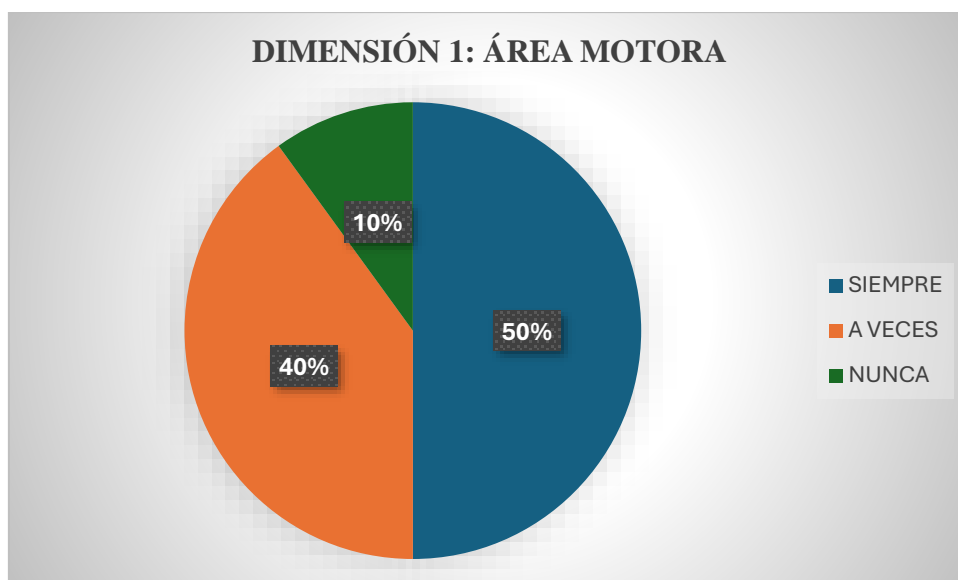
DIMENSION ÁREA MOTORA

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	50.00%
A VECES	4	40.00%
NUNCA	1	10.00%
TOTAL	10	100.00%

Elaboración Propia

Figura 1.

Variable 1: Porcentaje de la dimensión 1: “Área Motora”



Interpretación

En la tabla 2 y figura 1, se detalla que el 50% de los niños de la muestra evidenciando un alto nivel en el “área motora”, es decir, logran experimentar sensaciones corporales, muestran su energía y entusiasmo, comprende las reglas del juego, se desenvuelven en grupo y de forma individual a la hora de jugar. Por su parte, 40% evidencian un nivel medio en dicha área. Finalmente, solo un 10% evidenció poco nivel motor.

V1: Segunda dimensión: “Área Cognitiva”

Tabla 3.

Nivel de la dimensión 2: “Área Cognitiva”

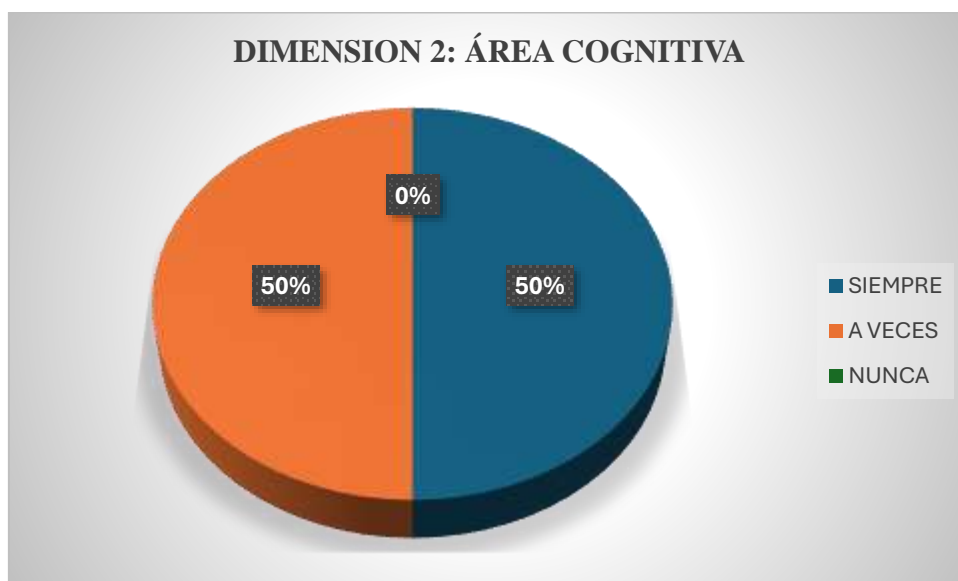
DIMENSION ÁREA COGNITIVA

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	50.00%
A VECES	5	50.00%
NUNCA	0	-
TOTAL	10	100.00%

Elaboración Propia

Figura 2.

Porcentaje de la dimensión 2: “Área Cognitiva”



Interpretación

En la tabla 3 y figura 2, se detalla un 50% de los niños de la muestra evidencian un nivel cognitivo alto, quiere decir que se concentran y prestan atención en sus actividades, exploran su entorno y muestran su curiosidad y espontaneidad. Por su parte, un 50% de ellos, muestra un nivel cognitivo medio.

V1: Tercera dimensión: “Área Social y Simbólico”

Tabla 4.

Nivel de la dimensión 3: “Área Social y Simbólico”

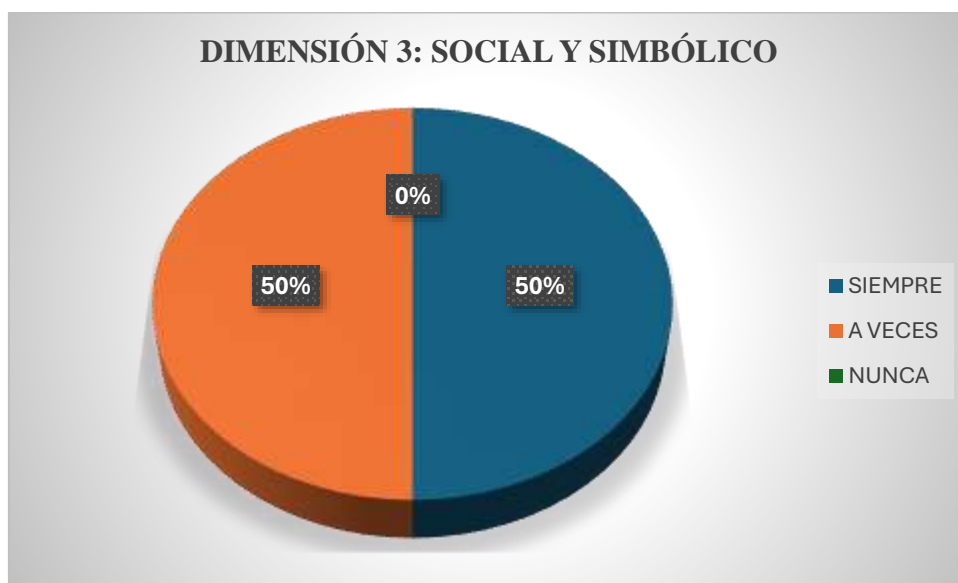
DIMENSION SOCIAL Y SIMBÓLICO

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	50.00%
A VECES	5	50.00%
NUNCA	0	-
TOTAL	10	100.00%

Elaboración Propia

Figura 3.

Porcentaje de la dimensión 3: “Área Social y Simbólico”



Interpretación

En la tabla 4 y figura 3, se detalla que un 50% de los niños de la muestra evidencian un nivel social y simbólico alto implica que, comprende los juegos de roles, se vinculan afectivamente con sus compañeros, se muestra auténticos y manejan sus emociones tanto física como verbalmente. En cambio, un 50% de ellos, evidencia un nivel social y simbólico medio.

Variable 2: “Pedagogía Waldorf”

Tabla 5.

V2: Nivel de la dimensión 1: “Percepción”

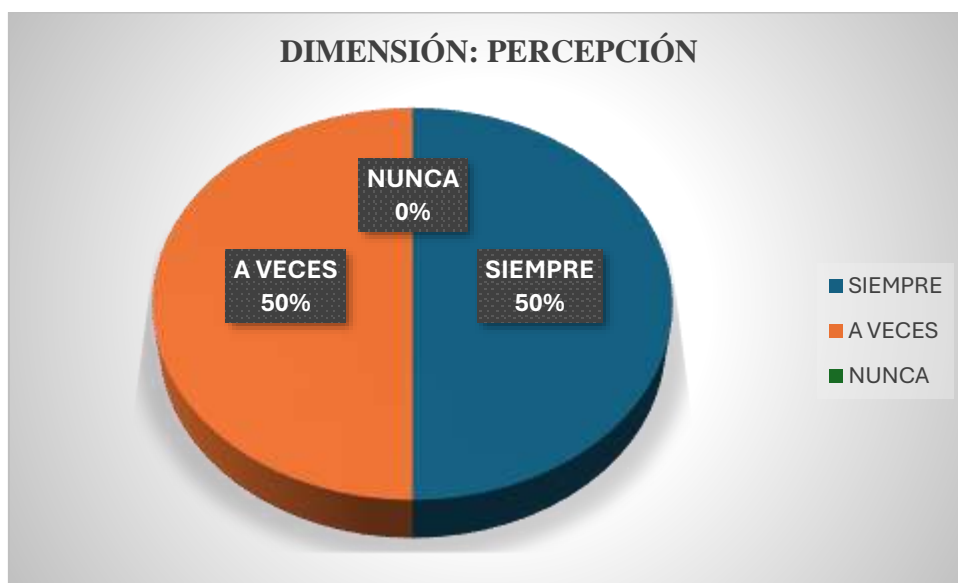
DIMENSION PERCEPCION

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	50.00%
A VECES	5	50.00%
NUNCA	0	-
TOTAL	10	100.00%

Elaboración Propia

Figura 4.

Porcentaje de la dimensión 1: “Percepción”



Interpretación

En la tabla 5 y figura 4, se detalla que, un 50% de los niños de la muestra evidenciaron que, posee un alto nivel de percepción en lo que respecta a la captación de información a través de los sentidos, distinguir su temperatura corporal, mantener su equilibrio y moverse en el espacio. Por su parte, un 50% de ellos, muestra un nivel perceptivo medio.

V2: Segunda Dimensión: “Fantasía Creadora”

Tabla 6.

V2: Nivel de la dimensión 2: “Fantasía Creadora”

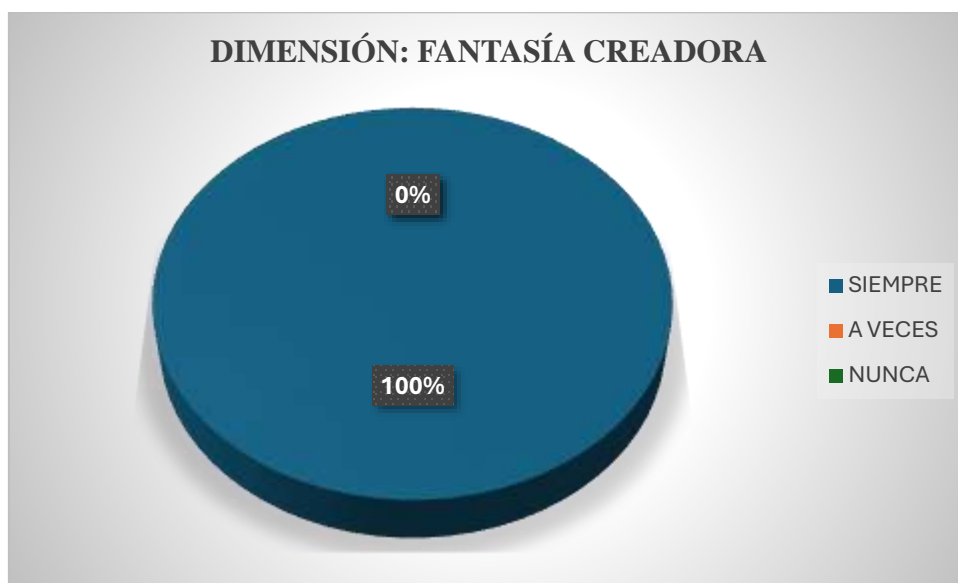
DIMENSIÓN FANTASÍA CREADORA

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	100.00%
A VECES	0	-
NUNCA	0	-
TOTAL	10	100.00%

Elaboración Propia

Figura 5.

Porcentaje de la dimensión 2: “Fantasía Creadora”



Interpretación

En la tabla 6 y figura 5, se detalla que el 100% de los niños de la muestra evidencian un alto nivel de fantasía creadora cuando florece su imaginación de forma espontánea, integran la realidad con la fantasía, narran lo que imaginan y lo expresan de forma creativa.

V2: Tercera Dimensión: “Vivencias”

Tabla 7.

V2: Nivel de la dimensión 3: “Vivencias”

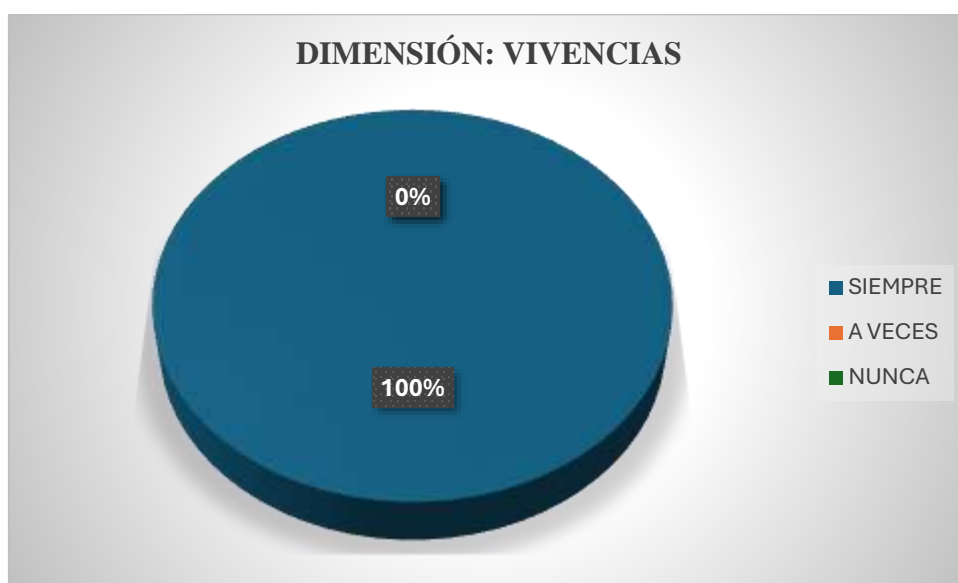
DIMENSIÓN VIVENCIAS

VALORACION	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	100.00 %
A VECES	0	-
NUNCA	0	-
TOTAL	10	100.00 %

Elaboración Propia

Figura 6.

V2: Porcentaje de la dimensión 3: “Vivencias”



Interpretación

En la tabla 7 y figura 6, se detalla que el 100% de los niños de la muestra evidencian un alto nivel de vivencias a través del arte, los colores, la música, la exploración con la naturaleza al aire libre, le agrada la narración de cuentos y son empáticos con sus compañeros de clases.

4.8. Discusión

Higuera (2019) en su investigación logró hallazgos que tanto los profesores como los estudiantes consideran el juego un recurso pedagógico valioso, ya que facilita el aprendizaje debido a su carácter innovador en el contexto educativo actual. Asimismo, Molaguero (2019) en su investigación concluye que, el docente tenga claridad en todo momento sobre los objetivos de cada actividad y su propósito. De este modo, podrá evaluar si la actividad está cumpliendo con las expectativas o si requiere ajustes para mejorar.

Comparando con los resultados obtenidos en la investigación, existe una influencia significativa en los niños aplicando los principios de la Pedagogía Waldorf como la fantasía creadora, la percepción y el registro de vivencias.

Arriola (2020) en su investigación indica que, la aplicación del Modelo Pedagógico basado en Juegos Verbales desarrolla significativamente el lenguaje oral en niños de cuatro años.

Del mismo, de acuerdo con los resultados obtenidos, el juego influye en el lenguaje de los niños mediante expresar sus ideas y narraciones de forma creativa.

Por su parte, Iguirí (2020) en su investigación plantea que, el juego crea un ambiente agradable y pacífico, favoreciendo la armonía en las relaciones entre los alumnos, además de ser un elemento clave en el desarrollo integral infantil. Así como, Tasilla (2022) en su planteamiento indica que, los juegos de roles, simbólicos, libres y las rondas infantiles son los más comunes en la educación temprana en Perú, ya que están promovidos por el Currículo Nacional para la Educación Básica.

Asimismo, en la investigación propuesta se destaca que los juegos de roles influyen en las interacciones afectivas entre los niños.

Gamboa (2022) en su investigación concluye que, las actividades lúdicas promovieron un mayor nivel de razonamiento, lo cual ayudó a esclarecer el objetivo inicial.

En la misma línea, en la investigación se evidenció que, el juego influye en el nivel cognitivo ya que los niños se concentran y prestan atención en sus actividades, exploran su entorno y muestran su curiosidad y espontaneidad.

CONCLUSIONES

Al finalizar la investigación se enumeran las siguientes conclusiones:

- De acuerdo con los resultados obtenidos, se comprueba la hipótesis de investigación que afirma: El juego, es significativo en la pedagogía Waldorf que se imparte en los niños del jardín de infancia del Waldorf-Cieneguilla, 2024.

- Se determinó que el juego motor es significativo en el desarrollo de la percepción en los niños del jardín de infancia del colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

- Los resultados evidencias que el juego cognitivo es significativo en el desarrollo de la fantasía creadora en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

- Finalmente, se demostró que el juego social y simbólico es significativo en el registro de las vivencias en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.

RECOMENDACIONES

- ✓ La pedagogía Waldorf como una propuesta de enseñanza en pro de una nueva escuela podría ofrecer una perspectiva sobre el juego y su importancia en el crecimiento y el desarrollo de las personas.
- ✓ La comunidad educativa y a los padres se les anima a transmitir el conocimiento de los juegos libres, para que puedan enseñarlos y practicarlos con los estudiantes y sus hijos en sus momentos de ocio. Estos juegos son entretenidos para personas de todas las edades. Además, es importante habilitar un área adecuada para llevar a cabo actividades didácticas utilizando los materiales necesarios.
- ✓ Se recomienda que, las políticas gubernamentales deben procurar el avance de los sistemas educativos, en particular en las naciones de América Latina como Perú. Estas normativas fijan las pautas y estructuras esenciales para elevar la calidad educativa y garantizar que se atiendan las necesidades de todos los grupos de la sociedad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMEI – WAECE (2023). Desarrollo. *En Diccionario Pedagógico*. Recuperado el 20 de noviembre de 2024, de <https://waece.org/diccionario/>
- AMEI – WAECE (2023). Juego. *En Diccionario Pedagógico*. Recuperado el 20 de noviembre de 2024, de <https://waece.org/diccionario/>
- AMEI – WAECE (2023). Pedagogía. *En Diccionario Pedagógico*. Recuperado el 20 de noviembre de 2024, de <https://waece.org/diccionario/>
- Acosta, S., Espín, M. Rosero, E., y Estupiñán, M. (2023). *DATEH*, 3 (5). 1-7. <http://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/690/935>
- Almeida, A. y Cerezo, F. (2019). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. *Historia de la Educación*, 38, 27-37.
- Araujo, J., Potosí, A., Aguayo, Y., y Aguayo, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Ciencia y tecnología*, 1(1), 97-106.
- Arias, J. (2021). *Diseño y metodología e la investigación*. [Archivo PDF]. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Álvarez, J., Martín, S., Maldonado, G., Trejo, C., Olguin, A. y Pérez, M. (2024). La investigación cualitativa. *XIKUA*, 3 (2). <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n3/e2.html#nota0>
- Arriola, C. (2020). *Modelo pedagógico basado en juegos verbales para desarrollar el lenguaje oral en niños de cuatro años*, *Institución Educativa 203, Lambayeque*. [Tesis de Doctora en Educación, Universidad César

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41127/Arriola_GCDL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bada-Laura, W. (2023). El Método Aucouturier en el desarrollo socio afectivo niños de 5 años. *Revista Identidad*, 9(2), 30–38. <https://doi.org/10.46276/rifce.v9i2.1920>

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6 (4). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Ccahuana, C. y Cuarez, E. (2021). *El Juego Tradicional Como Recurso Pedagógico En Una L.E.B. En El Distrito De Rocchacc-Chincheros-Apurímac*. [Tesis de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Universidad San Ignacio de Oyola]. Repositorio USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/content>

Carrillo-Ojeda, M. J., Garcia-Herrera, D. G., Ávila-Mediavilla, C. M. y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

Charmelo, M. (2024). *El jardín de Infancia Waldorf*. <https://www.waldorf.edu.pe/el-jardin-de-infancia-waldorf/>

Escuela Waldorf Alicante (2021). *El juego libre*. <https://waldorfalicante.com/nuestra-dedicacion-a-la-educacion/el-juego-libre/>

Espinoza, E. (2022). El método Montessori en la enseñanza básica. *Conrado*, 18(85), 191-197. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442022000200191&script=sci_arttext

Equipo editorial, Etecé (23 de enero de 2023). *Educación*. Enciclopedia Humanidades. Recuperado el 5 de noviembre de 2024 de <https://humanidades.com/educacion/>.

Higueras, M. (2019). *El Juego Como Recurso Didáctico En La Formación Inicial Docente*. [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio UGR. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Gamarra, R. (2022). *Estado Del Arte: Juego Como Factor De Aprendizaje En Niños Y Niñas Del II Ciclo De Educación Inicial*. [Tesis de Educación, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio UPCH. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9267/Estado_GamarraQuispe_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gamboa, A. (2020). *El Juego Y Su Influencia En El Aprendizaje Significativo Del Área De Matemática En Los Niños Y Niñas De 5 Años En Una I.E. Inicial De La Provincia De Chincheros, Apurímac (2019)*. [Tesis de Educación Inicial, Universidad Antonio Ruiz De Montoya]. Repositorio UARM. <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5b52c5be-89f4-4640-8a7f-07cc4e3a7290/content>

García-Sánchez, Rafael. (2019). Historia del juego como ocio y las artes. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 41(114), 8-37. Epub 20 de febrero de 2020. <https://doi.org/10.22201/iie.18703062e.2019.114.2664>.

GOB.pe (2024). *Información institucional*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/institucional>

Ibáñez, F. (2020). Montessori, Waldorf, Reggio Emilia, Doman... ¿en qué consisten?, ¿cuáles son las diferencias entre cada uno? *Instituto para el futuro de la Educación – Monterrey*. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/metodos-educativos-alternativos/>

Iguirí, J. (2020). *El Juego Como Estrategia de Enseñanza*. [Tesina, Instituto de Formación Docente “Julia Rodríguez de León]. Repositorio CFE. <https://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1628>

Martins, J. (21 de febrero de 2024). *La importancia de la inteligencia emocional*. <https://asana.com/es/resources/emotional-intelligence-skills>

Merellano, E., Almonacid, A. y Muñoz, F. (2019). Resignificando el saber pedagógico: una mirada desde la práctica docente. *Educ. Pesqui*, 45. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201945192146>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (24 de agosto De 2014). *MINEDU promueve mejoras en la motivación psicomotriz de niños de 3 a 5 años de edad*. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=27982>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. [Archivo PDF]. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Molaguero, C. (2019). *Aprendizaje Basado En El Juego En Educación Infantil*. [Tesis de Maestría en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. Repositorio UVA. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39184/TFG-G3806.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Negre, C. y Carrión, S. (2020). *Desafío en el aula. Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase*. [Archivo PDF].

https://proassetspd.com.cdstatics2.com/usuarios/libros_contenido/arxius/45/44431_Desafilo_en_el_aula.pdf

Jácome, E., Salcedo, G. y Cañizares, L. (2023). El método de Reggio Emilia en el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 10 (1). 1-16.
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3723>

Luna Castro, M., Bagué Luna, Y. y Pérez Payrol, V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Conrado*, 16(75), 209-217. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400209&lng=es&tlng=es.

Quiroga, P. (2018). *Rudolf Steiner: conferencias sobre pedagogía Waldorf*. Madrid: Ed. Biblioteca Nueva, con la colaboración de la Editorial Rudolf Steiner, Serie Clásicos de la Educación nº 37.

Ruíz, M., Espinoza, D. y Díaz, G. (2019). *El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019*. [Informe técnico de Educación Inicial, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. Repositorio UNAN.
<https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/11039/1/100.091.pdf>

Tacilla, M. (2022). *Influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial*. [Tesis de Educación Inicial, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio UNTUMBES.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1999/Tasilla%20Tafur%2c%20Miriam%20Anita.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

UNICEF (2020). *Acceso a la educación de la primera infancia (preescolar)*.
<https://unicef.org/lac/acceso-la-educaci%C3%B3n-de-la-primera-infancia-preescolar>

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

UNICEF (2020). *Educación de la primera infancia (preescolar). Para cada niña y niño, aprendizaje desde el comienzo de la vida*.
<https://www.unicef.org/lac/educaci%C3%B3n-de-la-primera-infancia-preescolar>

Zamorano, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C. y Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, 43 (1).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>

APÉNDICE

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

LA SIGNIFICANCIA DEL JUEGO EN LA PEDAGOGÍA WALDORF, JARDIN DE INFANCIA - COLEGIO WALDORF
DISTRITO CIENIEGUILLA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema General ¿Cuál es la significancia del juego en la pedagogía Waldorf que se imparte en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar si el juego es significativo en la pedagogía Waldorf que se imparte en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024</p>	<p>Hipótesis general El juego, es significativo en la pedagogía Waldorf que se imparte en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024</p>	<p>Variable 1: Juego</p> <p>Dimensión: Tipos de juego</p>	<p>Enfoque: cualitativo</p> <p>Tipo: descriptivo</p> <p>Diseño: no experimental transversal</p>
<p>Problemas Específicos</p> <p>P.E.1: ¿Cuál es la significancia del juego cognitivo en el desarrollo de la percepción en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>O.E.1: Determinar si el juego cognitivo es significativo en el desarrollo de la percepción en los niños del jardín de infancia del colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>H.E.1: El juego motor es significativo en el desarrollo de la percepción en los niños del jardín de infancia del colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024</p>	<p>Subdimensiones:</p> <p>Juego motor Juego cognitivo Juego social y simbólico</p>	<p>Método: hipotético-deductivo</p> <p>Población: 35 niños del Jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla</p>
<p>P.E.2: ¿Cuál es la significancia del juego motor en el desarrollo de la fantasía creadora en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024?</p>	<p>O.E.2: Determinar si el juego motor es significativo en el desarrollo de la fantasía creadora en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024.</p>	<p>H.E.2: El juego cognitivo es significativo en el desarrollo de la fantasía creadora en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024</p>	<p>Variable 2: Pedagogía Waldorf</p> <p>Dimensión: Principios de la Antroposofía</p>	<p>Muestra: 10 niños de Jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla</p>
<p>P.E.3: ¿Cuál es la significancia del juego social y vivencial en el registro de las vivencias en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024?</p>	<p>O.E.3: Determinar si el juego social y simbólico es significativo en el registro de las vivencias en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024</p>	<p>H.E.3: El juego social y simbólico es significativo en el registro de las vivencias en los niños del jardín de infancia del Colegio Waldorf-Cieneguilla, 2024</p>	<p>Subdimensiones:</p> <p>Percepción Fantasía Creadora Vivencias</p>	

Anexo 2: Cuadro de operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES	INDICADORES
V1: Juego	Tipos de juego	<p>Juego motor</p> <p>Juego cognitivo</p> <p>Juego social y simbólico</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El niño experimenta sensaciones corporales al jugar 2. El niño muestra energía y entusiasmo al jugar 3. El niño comprende las reglas del juego 4. El niño se desenvuelve jugando en grupo 5. El niño tiende a jugar de forma individual 6. El niño se concentra en las actividades 7. El niño presta atención en las actividades 8. El niño explora su entorno 9. El niño es curioso en su entorno 10. El niño muestra espontáneamente su creatividad 11. El niño comprende el juego de roles 12. El niño se vincula afectivamente con otros 13. El niño se muestra de forma auténtica 14. El niño muestra sus emociones cuando juega 15. El niño expresa verbalmente sus emociones
V2: Pedagogía Waldorf	Principios de la Antroposofía	<p>Percepción</p> <p>Fantasía Creadora</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir 2. El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente 3. El niño puede mantener su equilibrio mientras juega 4. El niño puede coordinar los movimientos mientras juega 5. El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta 6. El niño florece su imaginación de forma espontánea 7. El niño integra la fantasía con la realidad

		Vivencias	<p>8. El niño puede narrar lo que imagina</p> <p>9. El niño interactúa con su entorno de forma espontánea</p> <p>10. El niño expresa sus ideas de forma creativa</p> <p>11. El niño le agrada el arte y los colores</p> <p>12. El niño le agrada la música</p> <p>13. El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza</p> <p>14. El niño le agrada la narración de cuentos</p> <p>15. El niño es empático con sus compañeros de clases</p>
--	--	-----------	---

Anexo 3: Ficha de observación

Ficha de Observación

Observador: _____

Fecha: _____

Dinámica realizada:

Descripción del espacio de juego:

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: JUEGO				
D1: ÁREA MOTORA				
Nº	Ítem	Escala de valoración		
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar			
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar			
3	El niño comprende las reglas del juego			
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo			
5	El niño tiende a jugar de forma individual			
D2: ÁREA COGNITIVA				
6	El niño se concentra en las actividades			
7	El niño presta atención en las actividades			
8	El niño explora su entorno			
9	El niño es curioso en su entorno			
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad			
D3: ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO				
11	El niño comprende el juego de roles			
12	El niño se vincula afectivamente con otros			
13	El niño se muestra de forma auténtica			
14	El niño muestra sus emociones cuando juega			
15	El niño expresa verbalmente sus emociones			
TOTAL				

Observador: _____

Fecha: _____

Dinámica realizada:

Descripción del espacio de juego:

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: PEDAGOGÍA WALDORF				
D1: PERCEPCIÓN				
Nº	Ítem	Escala de valoración		
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir			
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente			
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega			
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega			
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta			
D2: FANTASÍA CREADORA				
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea			
7	El niño integra la fantasía con la realidad			
8	El niño puede narrar lo que imagina			
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea			
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa			
D3: VIVENCIAS				
11	El niño le agrada el arte y los colores			
12	El niño le agrada la música			
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza			
14	El niño le agrada la narración de cuentos			
15	El niño es empático con sus compañeros de clases			
TOTAL				

Anexo 4: Ficha de validación de expertos

❖ DATOS GENERALES:

Apellidos y Nombres del Experto: _____

Grado Académico del Experto: _____

Apellidos y nombres del Investigador: _____

Título de la investigación:

Nombre del instrumento: _____

❖ CRITERIOS PARA LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Escala de Valoración:

N°	Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración Cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		Valoración Cuantitativa	0	0.5	1	1.5	2
1	Claridad	Está formulado en un lenguaje adecuado					
2	Objetividad	Permite recolectar los datos observables					
3	Actualidad	Corresponde con los conocimientos actuales					
4	Organización	Se organiza de forma lógica					
5	Suficiencia	Evalúa las dimensiones en cantidad y calidad					
6	Intencionalidad	Responde a los objetivos de la investigación					
7	Consistencia	Se basa en el marco teórico de la investigación					
8	Coherencia	Se vincula con las variables y dimensiones planteadas					
9	Metodología	Se vincula con el tipo, diseño y alcance de la investigación					
10	Aporte investigativo	Brinda un nuevo aporte a la comunidad científica					

Anexo 5: Recolección de datos

Lexa

Ficha de Observación

Observador: Karly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: <u>Juego</u>			
ÁREA MOTORA			
Nº	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar		2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar		2
3	El niño comprende las reglas del juego		2
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo	1	
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1	1
ÁREA COGNITIVA			
6	El niño se concentra en las actividades		2
7	El niño presta atención en las actividades		2
8	El niño explora su entorno		2
9	El niño es curioso en su entorno		2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad	1	
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO			
11	El niño comprende el juego de roles		2
12	El niño se vincula afectivamente con otros		2
13	El niño se muestra de forma auténtica		2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega		2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones		1
TOTAL		3	18

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1:		
AREA MOTORA		
N°	Ítem	Escala de valoración
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar	2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar	2
3	El niño comprende las reglas del juego	1
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo	2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1
AREA COGNITIVA		
6	El niño se concentra en las actividades	2
7	El niño presta atención en las actividades	2
8	El niño explora su entorno	2
9	El niño es curioso en su entorno	2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad	2
AREA SOCIAL Y SIMBÓLICO		
11	El niño comprende el juego de roles	2
12	El niño se vincula afectivamente con otros	2
13	El niño se muestra de forma auténtica	2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega	2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones	2
TOTAL		2 28

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula.

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: <u>Juego</u>			
ÁREA MOTORA			
N°	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar		2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar		2
3	El niño comprende las reglas del juego		2
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo		2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	0	2
ÁREA COGNITIVA			
6	El niño se concentra en las actividades		2
7	El niño presta atención en las actividades		2
8	El niño explora su entorno		2
9	El niño es curioso en su entorno		2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad		2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO			
11	El niño comprende el juego de roles		2
12	El niño se vincula afectivamente con otros		2
13	El niño se muestra de forma auténtica		2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega		2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones		2
TOTAL			30

Ficha de Observación

Observador: Keyly ZapataFecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro de aula
Afuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: <u>Juego</u>			
ÁREA MOTORA			
N°	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar		2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar		2
3	El niño comprende las reglas del juego	1	
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo		2
5	El niño tiende a jugar de forma individual		2
ÁREA COGNITIVA			
6	El niño se concentra en las actividades		2
7	El niño presta atención en las actividades		2
8	El niño explora su entorno		2
9	El niño es curioso en su entorno		1
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad		2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO			
11	El niño comprende el juego de roles		2
12	El niño se vincula afectivamente con otros		2
13	El niño se muestra de forma auténtica		2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega		2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones		2
TOTAL		1	29

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: <u>Juego</u>		
ÁREA MOTORA		
Nº	Ítem	Escala de valoración
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar	2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar	2
3	El niño comprende las reglas del juego	1
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo	2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1
ÁREA COGNITIVA		
6	El niño se concentra en las actividades	2
7	El niño presta atención en las actividades	2
8	El niño explora su entorno	2
9	El niño es curioso en su entorno	2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad	2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO		
11	El niño comprende el juego de roles	1
12	El niño se vincula afectivamente con otros	1
13	El niño se muestra de forma auténtica	2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega	2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones	2
TOTAL		4 25

Tania

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: <u>Juego</u>		
ÁREA MOTORA		
N°	Ítem	Escala de valoración
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar	2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar	2
3	El niño comprende las reglas del juego	2
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo	2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1
ÁREA COGNITIVA		
6	El niño se concentra en las actividades	2
7	El niño presta atención en las actividades	2
8	El niño explora su entorno	2
9	El niño es curioso en su entorno	2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad	2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO		
11	El niño comprende el juego de roles	2
12	El niño se vincula afectivamente con otros	2
13	El niño se muestra de forma auténtica	2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega	2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones	2
TOTAL		1 29

Ficha de Observación

Observador: Keyly ZapataFecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1:			
ÁREA MOTORA			
N°	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar		2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar		2
3	El niño comprende las reglas del juego		2
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo		2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1	
ÁREA COGNITIVA			
6	El niño se concentra en las actividades		2
7	El niño presta atención en las actividades		2
8	El niño explora su entorno		2
9	El niño es curioso en su entorno		2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad		2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO			
11	El niño comprende el juego de roles		2
12	El niño se vincula afectivamente con otros		2
13	El niño se muestra de forma auténtica		2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega		2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones		2
TOTAL		1	29

valoría

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: <u>Juego</u>			
AREA MOTORA			
Nº	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar		2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar		2
3	El niño comprende las reglas del juego		2
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo		2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1	
AREA COGNITIVA			
6	El niño se concentra en las actividades		2
7	El niño presta atención en las actividades	1	2
8	El niño explora su entorno		2
9	El niño es curioso en su entorno	1	
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad		2
AREA SOCIAL Y SIMBÓLICO			
11	El niño comprende el juego de roles		2
12	El niño se vincula afectivamente con otros		2
13	El niño se muestra de forma auténtica		2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega		2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones		2
TOTAL		2	14

fabian

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: <u>Juego</u>		
ÁREA MOTORA		
Nº	Ítem	Escala de valoración
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar	2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar	2
3	El niño comprende las reglas del juego	2
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo	2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	2
ÁREA COGNITIVA		
6	El niño se concentra en las actividades	2
7	El niño presta atención en las actividades	2
8	El niño explora su entorno	2
9	El niño es curioso en su entorno	2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad	2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO		
11	El niño comprende el juego de roles	2
12	El niño se vincula afectivamente con otros	2
13	El niño se muestra de forma auténtica	2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega	2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones	2
TOTAL		30

Pero

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 25/11/24

Dinámica realizada:

Juego libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1: <u>Juego</u>			
ÁREA MOTORA			
Nº	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar	1	
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar		2
3	El niño comprende las reglas del juego		2
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo		2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1	
ÁREA COGNITIVA			
6	El niño se concentra en las actividades		2
7	El niño presta atención en las actividades		2
8	El niño explora su entorno		2
9	El niño es curioso en su entorno		2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad		2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO			
11	El niño comprende el juego de roles		2
12	El niño se vincula afectivamente con otros		2
13	El niño se muestra de forma auténtica		2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega		2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones		2
TOTAL		2	24

Ficha de Observación

Observador: _____

Fecha: _____

Dinámica realizada:

Descripción del espacio de juego:

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1:		
ÁREA MOTORA		
N°	Ítem	Escala de valoración
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar	2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar	2
3	El niño comprende las reglas del juego	1
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo	2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1
ÁREA COGNITIVA		
6	El niño se concentra en las actividades	2
7	El niño presta atención en las actividades	2
8	El niño explora su entorno	2
9	El niño es curioso en su entorno	2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad	2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO		
11	El niño comprende el juego de roles	2
12	El niño se vincula afectivamente con otros	2
13	El niño se muestra de forma auténtica	2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega	2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones	2
TOTAL		28

Julieta

Ficha de Observación

Observador: _____

Fecha: _____

Dinámica realizada:

Descripción del espacio de juego:

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 1:			
ÁREA MOTORA			
Nº	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño experimenta sensaciones corporales al jugar		2
2	El niño muestra energía y entusiasmo al jugar		2
3	El niño comprende las reglas del juego		2
4	El niño se desenvuelve jugando en grupo		2
5	El niño tiende a jugar de forma individual	1	2
ÁREA COGNITIVA			
6	El niño se concentra en las actividades		2
7	El niño presta atención en las actividades		2
8	El niño explora su entorno		2
9	El niño es curioso en su entorno		2
10	El niño muestra espontáneamente su creatividad		2
ÁREA SOCIAL Y SIMBÓLICO			
11	El niño comprende el juego de roles		2
12	El niño se vincula afectivamente con otros		2
13	El niño se muestra de forma auténtica		2
14	El niño muestra sus emociones cuando juega		2
15	El niño expresa verbalmente sus emociones		2
TOTAL			30

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/2024

Dinámica realizada:

Juego libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía waldorf</u>			
PERCEPCIÓN			
Nº	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir		2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente		2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega	1	
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega	1	
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta		2
FANTASÍA CREADORA			
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea		2
7	El niño integra la fantasía con la realidad		2
8	El niño puede narrar lo que imagina		2
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea		2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa		2
VIVENCIAS			
11	El niño le agrada el arte y los colores		2
12	El niño le agrada la música		2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza		2
14	El niño le agrada la narración de cuentos		2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases		2
TOTAL		2	28

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía Waldorf</u>			
PERCEPCIÓN			
N°	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir		2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente		2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega	1	
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega	1	
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta	1	
FANTASÍA CREADORA			
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea		2
7	El niño integra la fantasía con la realidad		2
8	El niño puede narrar lo que imagina		2
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea		2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa		2
VIVENCIAS			
11	El niño le agrada el arte y los colores		2
12	El niño le agrada la música		2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza		2
14	El niño le agrada la narración de cuentos		2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases		2
TOTAL		3	27

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía waldorf.</u>		
PERCEPCIÓN		
Nº	Ítem	Escala de valoración
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir	2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente	2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega	1
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega	1 2
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta	2
FANTASÍA CREADORA		
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea	2
7	El niño integra la fantasía con la realidad	2
8	El niño puede narrar lo que imagina	1
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea	1
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa	2
VIVENCIAS		
11	El niño le agrada el arte y los colores	2
12	El niño le agrada la música	2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza	2
14	El niño le agrada la narración de cuentos	2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases	2
TOTAL		3 22

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y Fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía Waldorf</u>			
PERCEPCIÓN			
Nº	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir	1	
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente		2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega		2
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega		2
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta		2
FANTASÍA CREADORA			
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea		2
7	El niño integra la fantasía con la realidad		2
8	El niño puede narrar lo que imagina	1	
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea		2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa		2
VIVENCIAS			
11	El niño le agrada el arte y los colores		2
12	El niño le agrada la música		2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza		2
14	El niño le agrada la narración de cuentos		2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases		2
TOTAL		2	18

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía Waldorf</u>			
PERCEPCIÓN			
Nº	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir		2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente		2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega	1	
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega	1	
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta	1	
FANTASÍA CREADORA			
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea		2
7	El niño integra la fantasía con la realidad		2
8	El niño puede narrar lo que imagina		2
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea		2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa		2
VIVENCIAS			
11	El niño le agrada el arte y los colores		2
12	El niño le agrada la música		2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza		2
14	El niño le agrada la narración de cuentos		2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases		2
TOTAL		3	24

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula.

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía Waldorf</u>			
PERCEPCIÓN			
Nº	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir		2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente		2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega	1	
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega	1	
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta	1	
FANTASÍA CREADORA			
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea		2
7	El niño integra la fantasía con la realidad		2
8	El niño puede narrar lo que imagina		2
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea		2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa		2
VIVENCIAS			
11	El niño le agrada el arte y los colores		2
12	El niño le agrada la música		2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza		2
14	El niño le agrada la narración de cuentos		2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases		2
TOTAL		3	27

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía Waldorf</u>			
PERCEPCIÓN			
N°	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir		2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente		2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega		2
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega		2
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta	1	
FANTASÍA CREADORA			
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea		2
7	El niño integra la fantasía con la realidad		2
8	El niño puede narrar lo que imagina		2
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea		2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa		2
VIVENCIAS			
11	El niño le agrada el arte y los colores		2
12	El niño le agrada la música		2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza		2
14	El niño le agrada la narración de cuentos		2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases		2
TOTAL		1	24

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula.

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía Waldorf.</u>				
PERCEPCIÓN				
Nº	Ítem	Escala de valoración		
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir			2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente			2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega			2
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega			2
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta			2
FANTASÍA CREADORA				
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea			2
7	El niño integra la fantasía con la realidad			2
8	El niño puede narrar lo que imagina			2
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea			2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa			2
VIVENCIAS				
11	El niño le agrada el arte y los colores			2
12	El niño le agrada la música			2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza			2
14	El niño le agrada la narración de cuentos			2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases			2
TOTAL				20

Ficha de Observación

Observador: Keyly Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula.

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía Waldorf</u>			
PERCEPCIÓN			
N°	Ítem	Escala de valoración	
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir		2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente		2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega		2
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega		2
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta		2
FANTASÍA CREADORA			
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea		2
7	El niño integra la fantasía con la realidad		2
8	El niño puede narrar lo que imagina		2
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea		2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa		2
VIVENCIAS			
11	El niño le agrada el arte y los colores		2
12	El niño le agrada la música		2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza		2
14	El niño le agrada la narración de cuentos		2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases		2
TOTAL			30

Ficha de Observación

Observador: Keyzy Zapata

Fecha: 27/11/24

Dinámica realizada:

Juego Libre

Descripción del espacio de juego:

Adentro y fuera del aula

Escala de Valoración:

Nunca (0) / A Veces (1) / Siempre (2)

VARIABLE 2: <u>Pedagogía Waldorf.</u>				
PERCEPCIÓN				
Nº	Ítem	Escala de valoración		
1	El niño le agrada tocar, ver, oír y sentir			2
2	El niño puede percibir el calor o el frío corporal y del ambiente			2
3	El niño puede mantener su equilibrio mientras juega			2
4	El niño puede coordinar los movimientos mientras juega			2
5	El niño manifiesta agrado por las sensaciones que experimenta			2
FANTASÍA CREADORA				
6	El niño florece su imaginación de forma espontánea			2
7	El niño integra la fantasía con la realidad			2
8	El niño puede narrar lo que imagina			2
9	El niño interactúa con su entorno de forma espontánea			2
10	El niño expresa sus ideas de forma creativa			2
VIVENCIAS				
11	El niño le agrada el arte y los colores			2
12	El niño le agrada la música			2
13	El niño le agrada la exploración al aire libre con la naturaleza			2
14	El niño le agrada la narración de cuentos			2
15	El niño es empático con sus compañeros de clases			2
TOTAL				30

Anexo 6: Fotos referenciales



