

REPÚBLICA DOMINICANA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CIBAO ORIENTAL
UNIVERSIDAD PATRIMONIO DE LA COMUNIDAD



FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION INICIAL

**Trabajo de Grado para Optar por el Título de Licenciatura en Ciencias de la
Educación, Mención Nivel Inicial.**

Título:

Las Zonas de Juegos Para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito
Educativo 16-07 Villa la Mata.

SUSTENTADO POR:

Evelin Francisca Matos
Maribel Sarante Hernández
Raquel Marte García

ASESORA

Mtra. Melania de Jesús Mirambeaux C.

Cotui Provincia Sánchez Ramírez

Año académico 2023

TÍTULO:

LAS ZONAS DE JUEGOS PARA EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL
NIVEL INICIAL, DISTRITO EDUCATIVO 16-07.

ÍNDICE DE CONTENIDO

TÍTULO:	ii
ÍNDICE DE CONTENIDO	iii
Hoja de Evaluación	vi
Declaración de Autoría	vii
Agradecimiento.....	viii
Dedicatoria	ix
Dedicatoria	x
Dedicatoria	xi
Resumen.....	xiii
Índice de cuadros	xv
Lista de anexos.....	xviii
CAPÍTULO I:	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1 Antecedentes	1
1.1.1 Antecedentes internacionales.....	1
1.1.2 Antecedentes nacionales	2
1.1.3 Antecedentes locales	4
1.2 Planteamiento del Problema.....	5
1.2.1 Formulación del problema	6
1.2.2 Preguntas de Investigación.....	6
1.3 Justificación	7
1.4 Objetivos	8
1.4.1 Objetivo general.....	8
1.4.2 Objetivos específicos.	8
1.5 Variables e indicadores	9
1.5 Definición de términos.....	10
1.6 Alcance y límite de la investigación.	12
1.7 Marco contextual.....	12
1.7.1 Reseña histórica del municipio de Villa la Mata	12
1.7.2 Reseña histórica del Distrito Educativo 16-07	13
1.7.3 Historia del Centro Educativo Altagracia Leonor Peguero.....	15
1.7.4 Reseña histórica del centro Educativo José Antonio Díaz cabrera	16
1.7.5 Breve reseña histórica de la Escuela Proyecto Agrario	17
1.7.6 Reseña histórica del Centro Educativo Barrio Lindo.....	18

CAPÍTULO II:	20
REVISIÓN DE LITERATURA	20
2. 1 Condiciones Sociodemográfica	20
2.2 Zonas de juego	20
2.1.1 Tipos de Zonas de Juegos	22
2.1.2 Características de las Zonas de Juegos o Rincones de Aprendizajes del Nivel Inicial	23
2.2 Estrategias utilizadas por los docentes del Nivel Inicial	23
2.2.1 El juego	23
2.2.2 Inserción en el entorno	24
2.2.3 Dramatización	24
2.2.4 Indagación dialógica o cuestionamiento	24
2.2.5 Expositiva de conocimientos elaborados	24
2.2.6 Juego-trabajo	25
2.3 Actividades que realizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juego	25
2. 4 Recursos de aprendizajes del Nivel Inicial	28
2.4.1 Recursos y materiales sugeridos por el MNERD para el trabajo del docente en el Nivel Inicial	31
CAPÍTULO III	33
METODOLOGÍA	33
3. 1 Diseño de la investigación	33
3.2 Enfoque y tipo de investigación	33
3.3 Población y muestra	34
3.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de los datos	35
3.5 Recolección y análisis de los datos	36
3.6 Procedimiento para la recolección y análisis de los datos	36
3.7 Validez y confiabilidad	36
CAPÍTULO IV.	38
PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	38
4.1 Resultados del cuestionario aplicado a las docentes	38
4.2 I. Condiciones sociodemográficas	38
4.3 II. Las zonas de juego del Nivel Inicial	39
4.3.1 Resultados cuestionario aplicado a los estudiantes	41

4.4 III. Estrategias utilizadas por los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos.....	45
4.5 IV. Momentos que se ejecutan en el juego trabajo los docentes del Nivel inicial.	47
4.6 V. Recursos de aprendizaje en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial	48
CAPÍTULO V.....	50
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	50
5.1 Análisis y discusión de los resultados.....	50
5.2 Conclusiones:.....	53
5.3 Recomendaciones.....	54
Referencias:.....	55
ANEXOS	59

Hoja de Evaluación

“Las Zonas de Juegos Para el Aprendizaje de los Niños del

Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-07, Villa la Mata”.

Por:

Evelin Francisca Matos

Maribel Sarante Hernández

Raquel Marte García

Trabajo de Grado sometido a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO).
Como requisito parcial para obtener el título de Licenciado/a en Educación: Mención
Orientación Escolar

Mtra. Melania de Jesús
Mirambeaux

Profesor asesor

Miembro de Comité
Evaluador

Miembro de Comité
Evaluador

Miembro de Comité
Evaluador

Director Escuela de Orientación Escolar

Decano de la Facultad de Ciencias y Humanidades

Calificación: _____

Cotuí provincia Sánchez Ramírez República Dominicana

Declaración de Autoría

Los conceptos emitidos en la presente propuesta de investigación titulada “Las Zonas de Juego Para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-07, son responsabilidad de los sustentantes de la misma. Las citas y consultas bibliográficas se han realizado respetando el derecho de autor; por tanto, se libera a la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental (UTECO) de su responsabilidad, sin embargo, para la reproducción total o parcial se requiere de su autorización.

Sustentantes:

Evelin Francisca Matos

Maribel Sarante Hernández

Raquel Marte García

Agradecimiento

A Dios: Por ser el creador del universo y por brindarnos la oportunidad de realizar esta meta tan importante, y que con la ayuda del hemos podido lograrla de manera satisfactoria.

A las autoridades de la Universidad: Por ser una gran casa de estudio además de facilitarnos los medios y espacios necesarios para llevar a cabo esta hermosa carrera de Educación Inicial.

A nuestra asesora: Mtra. Melania Mirambeaux, por ser parte importante de este gran proyecto que hoy nos ayuda a alcanzar una nueva meta, gracias por su paciencia, dedicación y entrega para lograr tan deseado proyecto.

Al equipo de gestión y maestros de los Centros Educativos, Proyecto Agrario, Barrio Lindo, José Antonio Díaz Cabrera y el Centro Educativo Altagracia Leonor Peguero, por brindarnos las informaciones concernientes al proyecto y siempre estar dispuesto ayudarnos.

¡Muchas gracias!!

Evelin Francisca Matos

Maribel Sarante Hernández

Raquel Marte García

Dedicatoria

A Dios:

Gracias señor por estar siempre cuidándome y apoyándome porque nunca me has dejado sola, tu sabes cómo soy, y todo esto te lo debo a ti que siempre me acompaña, gracias por traerme hasta aquí, te amo mi Dios.

A Luis Alejandro Cruz López:

Por ser parte de este proceso gracia porque si no hubiese sido por ti este sueño no se habría logrado.

A Vianneli López Quezada:

Eres la madre que Dios me rebató, gracias por ser el pilar en mi vida, por brindarme tu ayuda económica y emocional, todo esto te lo debo a ti, tu siempre presente en los malos y buenos momentos y aunque todo paso tu siempre sigues ahí apoyándome, este logro te lo debo a ti y espero que tú lo sienta tuyo también.

A mi hermosa hija: Dianneli Cruz

Por esperarme, te amo mi niña, esto es para ti y por ti.

A Ile Mateo:

Gracias por su apoyo Dios te mando para que me acompañe y me ayude.

A Mis compañeras: Maribel Sarante Hernández y Raquel Marte García

Por acompañarme y ser parte del proceso.

A todos los que me dieron una palabra de aliento y me motivaron a seguir adelante.

Evelin Francisca Matos

Dedicatoria

A Dios:

Por haberme guiado todo este tiempo, por no desampararme y ayudarme a cumplir mi sueño, por cuidar de mí durante mi carrera, y permitirme llegar hasta aquí.

A mi esposo: Julián Jerez Sánchez

Por haber estado en todo momento de mi carrera y haberlo dado todo y apostar a mí, por apoyarme, no solo en lo económico sino en lo emocional también, y si hoy estoy aquí después de Dios es por mi esposo y mis hijos que lo dieron todo por mí.

A mis hijos: Ruddy, Laisha y José Luis

Por siempre apoyarme y estar conmigo en todo momento y poner todo de su parte para que hoy yo estuviera aquí, han sido mi mayor motivo para seguir.

A mis adorados padres: Austria y Celin.

Por haberme dado la vida y apoyarme siempre y aunque mi padre está en el cielo, sé que está conmigo en este momento.

A mis hermanas/os:

Por apoyarme y brindarme su mano amiga en todo momento.

A mi comadre y a mi cuñada: Leónidas Jerez y Ana María Vázquez

Por qué siempre estuvieron presente cuando más la necesite, darme todo su apoyo y creer en mí, y motivarme siempre a ser mejor persona y prepararme como profesional.

A mi amiga: Pilar.

De manera especial, por ser esta persona que me condujo desde siempre a estudiar, que casi me rogo para que estudiara y siempre apostó a mí, no tengo palabras para expresar lo que le agradezco, gracias por creer en mí, siempre agradeceré sus consejos, que me llevaron a donde estoy hoy.

A mis compañeras de tesis: Evelin y Raquel.

por estar conmigo en todo momento y apoyarme siempre.

Maribel Sarante Hernández

Dedicatoria

A Dios:

Que supo guiarme por el buen camino y permitirme llegar a este nivel, por darme la luz que necesite para lograr culminar mi carrera de manera exitosa.

A mi madre: Santa García García

Por ser mi inspiración y ejemplo a seguir, por su ayuda incondicional desde mi inicio en esta trayectoria al éxito, aunque no esté conmigo físicamente en mi meta final, siempre estará en mi corazón y sé que desde el cielo guía mis pasos, te amo Mami.

A mi padre: Vicente Marte Rodríguez

Porque siempre estuvo presente apoyándome en todo este proceso. por darme aliento y consejos para no desmayar.

A mi esposo: Juan Carlos Almánzar Bello

Por siempre estar ahí ayudándome y apoyándome a seguir adelante, por estar siempre presente en mi vida.

A mis hermanos:

Por formar parte de mi vida de una forma u otra, también forman parte de mi logro.

A mi tía: Iluminada Marte Torres

Por ser quien me motivó a estudiar esta hermosa carrera.

A mi familia:

Por preocuparse y estar pendiente de mí durante todo este proceso de superación y siempre motivarme para seguir avanzando.

A mi amiga y compañeras: La que me regaló la universidad UTECO Verlina Abreu Brito, quien formó parte de todo este proceso y hemos estado juntas compartiendo toda esta experiencia, siempre apoyándonos mutuamente.

A mis compañeras de Tesis: Maribel Sarante Hernández y Evelin Francisca Matos.

por ser comprensivas y estar dispuestas a trabajar unidas para que nuestros sueños se hiciera realidad.

Raquel Marte García.

República Dominicana
Universidad Tecnológica del Cibao Oriental
Universidad Patrimonio de la Comunidad



Facultad de Ciencias y Humanidades
Escuela de Orientación Escolar

Título: “Las Zonas de Juego Para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-07.”

Sustentado por: Evelin Francisca Matos, Maribel Sarante Hernández y Raquel Marte García

Asesora: Mtra. Melania Mirambeaux

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo general “Determinar la importancia de las zonas de juego para el aprendizaje de los niños del Nivel Inicial del Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata, Metodológicamente esta investigación fue de carácter no experimental, el enfoque por su parte fue de tipo cuantitativo, En cuanto a la recolección de datos, este estudio fue transversal y la técnica que se empleó para la compilación de la información fue la encuesta a través de la aplicación de cuestionario aplicado a los docentes y estudiantes participantes en el estudio, la muestra seleccionada fue de 6 docentes del Nivel Inicial y 23 estudiantes.

Con relación a las condiciones sociodemográficas de los docentes del Nivel Inicial, los resultados muestran que, todos los docentes son de sexo femenino, tienen el grado de licenciadas, y menos de la mitad de ellas posee el grado de especialidad, además la gran mayoría tiene 16 años o más en servicio.

En lo relativo a la frecuencia con que utilizan los docentes del Nivel Inicial las Zonas de Juegos para el Aprendizaje de los Niños. todas las docentes utilizan siempre y casi siempre en su gran mayoría las Zonas de Juegos, siendo la Zona de ciencia la menos usada. Agregar además que, a los estudiantes les gusta muchísimo y mucho

jugar en la escuela y les gusta cada momento de actividades en el aula, especialmente los momentos en donde se realizan actividades en donde existan algún tipo de juegos.

El estudio arrojó que, las estrategias que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, son las propuestas en el Diseño Curricular del Nivel Inicial. En otro orden la gran mayoría de los estudiantes dijo que le gusta muchísimo y mucho la escuela, de igual modo todos manifestaron que le gusta muchísimo y mucho jugar y además de que existen espacios para jugar en su escuela. se encontró también que todos los docentes ejecutan siempre los cuatro momentos a la hora de implementar la estrategia de juego trabajo o exploración activa, finalmente los hallazgos muestran que la totalidad de las docentes utilizan los recursos sugeridos por el MINERD para Trabajar en las Zonas de Juegos.

Palabras claves: Nivel Inicial, Docentes, Zonas de Juegos.

Índice de cuadros

Número de cuadro	Descripción de los cuadros	Paginas
Cuadro No.1	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre la relación de Centros Educativos y su población docente y estudiantil en el Nivel Inicial.	34
Cuadro No.2	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre el sexo de los docentes.	37
Cuadro No.3	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre el nivel académico de los docentes.	37
Cuadro No.4	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre el tiempo en servicio.	38
Cuadro No.5	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre el grado en el que imparte docencia.	38
Cuadro No.6	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre la existencia de Zonas de Juegos en el Nivel Inicial.	39
Cuadro No.7	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre el trabajo con los estudiantes en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial.	39
Cuadro No.8	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre las Zonas de Juegos que existen en el Nivel Inicial.	40
Cuadro No.9	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre la frecuencia de uso de las Zonas de Juegos que existen en las aulas de clase del nivel Inicial.	40
Cuadro No.10	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre cuánto le gusta a los estudiantes jugar en la escuela.	40

Cuadro No.11	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre cuánto le gusta jugar en la escuela a los estudiantes.	40
Cuadro No.12	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre la existencia de espacios donde pueden jugar los estudiantes.	41
Cuadro No.13	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre la zona de juegos que más le gusta al estudiante dentro de su aula de clases.	41
Cuadro No.14	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre los momentos que más le gustan en tu clase.	42
Cuadro No.15	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre las estrategias que utilizas regularmente en su práctica docente en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial.	43
Cuadro No.16	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre, la frecuencia con la que utilizas las Estrategias en su practica docente.	44
Cuadro No.17	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre la ejecución de los 4 momentos al implementar el juego trabajo en su aula de clases.	45
Cuadro No.18	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre la. frecuencia con la que llevas a cabo los 4 momentos al usar las estrategias del juego trabajo en su aula de clases.	46
Cuadro No.19	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre los recursos de aprendizajes que utilizas en las Zonas de Juegos de su aula de clases.	46

Cuadro No.20	Distribución de frecuencia y porcentajes sobre la frecuencia con la que usas los recursos de aprendizaje en su aula de clases	47
--------------	---	----

Lista de anexos

Anexo I. Cuestionario aplicado a los docentes.....	60
Anexo 11. Cuestionario aplicado a los estudiantes.....	65

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedentes

1.1.1 Antecedentes internacionales

Ospina (2015), realizó el estudio titulado, “El Juego como Estrategia para Fortalecer los Procesos básicos de Aprendizaje en el Nivel Preescolar, en la universidad de Tolima, Colombia, esta investigación tuvo como objetivo general demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal.

La metodología utilizada fue la cualitativa, los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas menores de siete años.

Los resultados obtenidos en la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del Nivel Preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo, identificar como problemática la escasez de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutinización de acciones dentro del aula.

Por otro lado, Del Pilar (2017), llevó a cabo la investigación, “La Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil desde el Ámbito Familiar y Escolar”, estudio realizado en la universidad de la laguna, España, su objetivo fue conocer la importancia que adquiere el juego en el desarrollo evolutivo del niño, tanto desde el ámbito familiar como desde el escolar, teniendo en cuenta los ámbitos de desarrollo, social, cognitivo, psicomotor y emocional. La metodología utilizada fue la cuantitativa, un cuestionario (ad hoc) tipo Likert con dos versiones adaptadas a los participantes (padres y profesores). La muestra seleccionada ha estado compuesta por 61 padres y 57 docentes de Educación Infantil de la zona norte de la isla de Tenerife.

Los principales resultados indican que existen diferencias respecto al grado de importancia otorgado por padres y docentes al juego como herramienta fundamental en el desarrollo de los niños, destacando que los maestros otorgan mayor importancia que las familias al uso del juego para el desarrollo infantil. Otros aspectos resultantes de la investigación indican que, los maestros de mayor edad valoran más positivamente que los más jóvenes la implicación del juego en el desarrollo infantil. los padres más jóvenes respecto a los de mayor edad los que dan más importancia a este aspecto. cuando se analizan variables como género, años de experiencia, o tipo de centro

Macías y López (2018). Realizaron la investigación bajo el título “El Juego como Estrategia Metodológica en los Niños del Nivel Inicial”, en la Universidad estatal de Milagros en Ecuador, la metodología utilizada fue la cualitativa, el Objetivo general de esta investigación fue analizar situaciones de aprendizaje innovadoras aplicando el juego como estrategia metodológica en educación inicial.

Los resultados evidencian que el juego en Educación Inicial es considerado un recurso de tipo motivacional con el cual se puede reunir al grupo disperso, presentar una actividad, etc. El juego es un facilitador de un desplazamiento o cambio de lugar o simplemente como la forma de darle un "tinte lúdico" a una rutina, como, por ejemplo: "caminar como enanitos hasta la sala de música, además el juego para el niño de educación inicial es asimilado como un momento especial, sea en un lugar específico en un espacio determinado como los rincones.

1.1.2 Antecedentes nacionales

También a nivel nacional se tienen algunos estudios relacionados con el tema, como es el caso de Rosa (2014), realizó el estudio “Incidencia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Motricidad Fina en el Tercer Ciclo del Nivel Inicial de la Tanda Vespertina de la Escuela Básica Luis Napoleón Núñez Molina” su objetivo principal fue identificar cuáles actividades pueden incrementar el dominio visual – manual en los niños de preescolar. Enfoque utilizado fue el cuantitativo, no experimental y transeccional, la población y muestra objeto de estudio asciende a 23 estudiantes inscritos en el Tercer Ciclo del Nivel Inicial, así como dos docentes del Nivel Inicial y el director. A esta población se le aplicaron

tres tipos de instrumentos: un cuestionario para el personal, un cuestionario para el director y un cuestionario para los/as niños.

Los resultados obtenidos muestran que en la referida Escuela se implementan diversas actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina de los niños. Éstas han sido medianamente favorables para desarrollar en algunos niños las habilidades de organizar, colorear y trazar. Sin embargo, no han sido tan eficaces para desarrollar en los niños habilidades de delineado, unión de puntos, recortar y pegar, que aún están en proceso de ser logradas.

Así como que, los docentes integran las actividades lúdicas en la enseñanza en el Nivel Inicial, para ello realizan actividades artísticas, como construcción con bloques, el modelado con masilla, la pintura con témpera o crayones, el armado de rompecabezas y la dramatización con elementos del hogar. Por eso, se verificó una mayor habilidad para las actividades de construcción, pintura y modelado, aunque menor habilidad o dominio para utilizar la lógica para resolver situaciones simples, como acertijos o laberintos, utilizando la coordinación mano – ojo.

De Jesús, Rodríguez y Rivas (2020). Realizaron el estudio “Metodología Juego-Trabajo para Fomentar la Autonomía y la Socialización en los Niños del Nivel Pre Primario”, en el Centro Educativo Profesor Luciano Díaz, llevado a cabo en el Instituto Superior de Formación docente Salome Ureña, Santiago Republica dominicana, su objetivo principal fue implementar la Metodología Juego trabajo para fomentar la autonomía y la socialización en los niños del nivel pre primario, la metodología utilizada fue bajo el enfoque cualitativo.

Las conclusiones arribadas muestran que mediante la metodología juego-trabajo se pudo cumplir con los objetivos propuesto el cual era desarrollar una estrategia para la toma de decisiones en los niños de preprimaria, es por eso que esta parte de la rutina y nunca puede faltar en las aulas del nivel inicial, ya que, por medio de ella los niños se convierten en personas más autónomas, tomando sus propias decisiones sin influencia de los demás, aprendiendo de esta forma a expresar sus pensamientos sin miedo a lo que piensen otras personas y al mismo tiempo se convierten en sujetos más seguros de sí mismos y van adquiriendo mayores niveles de autocontrol de su cuerpo, contribuyendo así con una mejor formación para la vida adulta futura.

1.1.3 Antecedentes locales

A nivel local también se han llevado a cabo algunos estudios relacionados con la presente investigación, en ese tenor Cruz, Jiménez y Martes (2022), llevaron a cabo el estudio “El Juego como Estrategias para Fortalecer el Aprendizaje de Estudiantes en el Nivel Inicial, el objetivo general de esta investigación consistió en Analizar el Juego como Estrategia Pedagógica para Promover el Aprendizaje en el Nivel Inicial de los Centros Educativos de la Zona Urbana del Distrito Educativo 16-07.de Villa La Mata.

Esta investigación corresponde al diseño no experimental, y de tipo descriptivo, la población para la presente investigación estará constituida por el personal docente que labora en el Nivel Inicial de los centros objetos de la investigación, que la conforman (12) docentes de los centros objeto de estudio.

Dentro de las principales conclusiones se observa que las maestras prefieren utilizar la estrategia de la inserción en el entorno para articular el proceso de aprendizaje de sus estudiantes (50%), en cambio las coordinadoras coinciden con las maestras en la inserción del entorno (33.33%), pero, además, recomiendan que utilicen el juego exploratorio (33.33%), y la socialización centrada en actividades grupales (33.33%), en cuanto a los materiales didácticos con que dispone el centro para realizar actividades en conjunto con el juego, se concluyó que las maestras señalan que le es más útil articular los bloques para el proceso de aprendizaje de los niños (50%), mientras que las coordinadoras están de acuerdo con que las maestras utilicen los bloques (66.66%).

Otra investigación relacionada con la temática en cuestión es la realizada por Rosario, Emiliano y Tejada (2022), el objetivo fue Determinar el nivel de implementación del Juego para el aprendizaje de los estudiantes del Nivel Inicial. el diseño que se utilizó fue el no experimental, el tipo de estudio es de corte transaccional o transversal y descriptivo, la población para la presente investigación estuvo constituida por el personal docente que labora en el Nivel Inicial de los centros objeto de la investigación, que la conforman (12) docentes.

Dentro de las conclusiones arribadas, se evidenció que un alto porcentaje de las docentes creen que siempre el juego contribuye al desarrollo de las

competencias sociales y emocionales en los niños y las niñas. Un porcentaje significativo afirmó que casi siempre a través del juego los niños y las niñas desarrollan vínculos con los demás en el proceso educativo. Además, un porcentaje relevante expresó que siempre utilizan el juego para compartir con los niños en el recreo. Se comprobó que un alto porcentaje de las docentes afirmó que siempre a través del juego los niños y las niñas pueden crear capacidad para la auto formación personal y social mediante el juego. Un gran porcentaje expresó que casi siempre creen que el juego es un método para que los niños y niñas descubran sus aciertos y errores.

Se evidenció que un alto porcentaje de las docentes expresó que casi siempre el juego como medio de socialización en el aula. La gran mayoría siempre utiliza el juego para estimular los sentidos de creatividad y la imaginación.

1.2 Planteamiento del Problema.

El principio del juego establecido en el currículo del Nivel Inicial del Sistema Educativo Preuniversitario Dominicano, sostiene que cada actividad diseñada en la planificación debe ser como un juego para los niños y las niñas, esta debe ser placentera, dinámica y divertida. Lo más importante es ver a los niños y niñas reír, disfrutar y desarrollarse de manera integral. Aprender no es aburrido, es un espacio de alegría y celebración. (Vargas y López 2016).

Resulta oportuno citar que, en el quehacer del docente de dicho nivel, debe tener incorporado el juego como estrategia que interviene en todo el proceso, a través de este los infantes descubren el mundo que les rodea y desarrollan sus habilidades e intereses de una manera sana, amena y divertida, lo que de seguro va a influir positivamente para crear las bases de un estudiante que pueda ser capaz de cumplir con lo requerido por el currículo por competencias que rige el Sistema Educativo Dominicano en la actualidad.

De acuerdo a los anteriores planteamientos se infiere que la estrategia del juego debe ser una de las principales en las clases del Nivel Inicial, por lo que es importante que existan espacios adecuados, en este Nivel se han establecido las Zonas de Juego para el desarrollo de las actividades de aprendizaje de los niños y niñas.

En un recorrido por varios centros educativos del Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata en el Nivel Inicial, el equipo investigador pudo notar algunas situaciones que tienen repercusión negativa en el proceso de aprendizaje de los niños, una de ellas es: la ausencia de la implementación de la metodología Juego-trabajo, destacando que en el aula hay limitadas zonas de juego- trabajo (Juegos lógicos, arte, construcción y un espacio de lectura), las mismas poseen pocos recursos y en malas condiciones, lo que provoca que sean poco atractivos para los niños, lo cual podría influir para que los niños no logren las competencias planteadas por el currículo vigente.

Por lo que se considera que esta situación puede interferir para que los docentes apliquen de manera correcta la estrategia lúdica, en ese tenor los y las docentes deben favorecer el juego, no solo como un momento específico de la rutina en el Nivel Inicial, sino que todas las situaciones de aprendizaje deben tener carácter lúdico, propiciando la autonomía, la alegría, el disfrute, la creatividad y el buen humor, (Diseño Curricular Nivel Inicial, 2020). Esto significa que las estrategias y actividades lúdicas deben ser permanentes en el aula del Nivel Inicial

Ante la problemática planteada el equipo investigador se propone realizar el estudio titulado, Zonas de Juego para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial del Distrito Educativo 16-07, la cual persigue Determinar la Importancia de las Zonas de Juego para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial.

1.2.1 Formulación del problema

¿Cuál es la importancia de las zonas de juego para el aprendizaje de los niños del Nivel Inicial?

1.2.2 Preguntas de Investigación

1. ¿Cuáles son las condiciones sociodemográficas de los docentes involucrados en la investigación?
2. ¿Con que frecuencia utilizan los docentes del Nivel Inicial las Zonas de Juegos en el Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata?
3. ¿Cuáles son las estrategias que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos, del Distrito Educativo 16-07 Villa la Mata

4 ¿Cuáles son las actividades que realizan los docentes con los estudiantes en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial del Distrito Educativo 16-07 Villa la Mata?

5 ¿Cuáles son los recursos de aprendizajes que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos del Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata?

1.3 Justificación

La Educación Inicial es la base principal para que el educando pueda desarrollar aprendizajes que le sirvan para el sano desarrollo educativo, siendo el juego uno de las estrategias más importante para lograrlo. El juego posibilita el desarrollo de diferentes habilidades físicas, biológicas, cognitivas, emotivas, sociales y verbales de los niños del nivel inicial.

Ospina (2015), sostiene que, dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa.

Esta investigación es pertinente pues servirá para determinar la importancia de las zonas de juego para el aprendizaje de los niños, además de que puede servir para alzar una voz de alerta a las autoridades educativas para que pongan en agenda la necesidad de revisar las condiciones en las se encuentran las zonas de juego, en las áreas del nivel inicial de los centros educativos del nivel primario del referido distrito.

Esta investigación se justifica por su relevancia educativa y social, debido a la ayuda que se pueda proporcionar a los centros de primaria del Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata, el cual podría contribuir a que se obtengan mejores resultados en el aprendizaje de los niños del nivel inicial, en razón de que si las condiciones que ofrecen las zonas de juego son óptimas, los docentes podrán desarrollar correctamente las estrategias que plantea el currículo del nivel, específicamente la estrategia del juego, procurando que los beneficios sean mayores para la población estudiantil, en vista de la imperante necesidad de la existencia de

una Educación de más calidad y por ende se pueda apostar a una sociedad mejor educada.

Es de interés para las investigadoras determinar la importancia de las zonas de juego para el aprendizaje de los niños del nivel inicial ya que como docentes le será de gran ayuda en la labor educativa que en el futuro les tocará desempeñar. Este estudio servirá como fuente de consulta para los demás estudiantes de la universidad y de la sociedad en general que decidan investigar sobre esta temática.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Determinar la importancia de las zonas de juego para el aprendizaje de los niños del Nivel Inicial del Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata

1.4.2 Objetivos específicos.

1. Verificar la condición sociodemográfica de los docentes involucrados en esta investigación
2. Determinar con qué frecuencia utilizan los docentes del Nivel Inicial las Zonas de Juegos para el Aprendizaje de los Niños
3. Identificar las estrategias que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos para el desarrollo de las actividades de aprendizaje
4. Especificar los momentos que llevan a cabo los docentes al implementar la estrategia del juego trabajo en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial
5. Verificar los recursos de Aprendizaje que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos.

1.5 Variables e indicadores

Objetivos	Variables	Indicadores	Preguntas
Verificar la condición sociodemográfica de los docentes involucrados en esta investigación .	Condiciones Sociodemográfica	-Sexo -Formación académica -Tiempo en servicio -Grado en que imparte docencia	¿Cuál es la condición sociodemográfica de los docentes a consultar en esta investigación ?
Determinar con qué frecuencia utilizan los docentes del Nivel Inicial las Zonas de Juegos para el Aprendizaje de los Niños	Zonas de Juego	Construcción Juegos lógicos Ciencias Tecnologías Arte Dramatización Biblioteca	¿Con que frecuencia utilizan los docentes del Nivel Inicial las Zonas de Juegos? ¿Con que frecuencia utilizan los estudiantes del Nivel Inicial las Zonas de Juegos?
Identificar las estrategias que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos para el desarrollo de las actividades de aprendizaje	Estrategias utilizadas por los docentes del Nivel Inicial	-Estrategia de recuperación de experiencias previas -Estrategia de socialización centrada en actividades grupales -El juego -Inserción en el entorno -Dramatización -Indagación dialógica o cuestionamiento -Expositiva de conocimientos elaborados -Juego trabajo -Juegos de exploración activa	¿Cuáles son las estrategias que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos, del Distrito Educativo 16-07
Especificar los momentos que llevan a cabo los docentes al implementar la estrategia del juego trabajo en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial	Momentos que se ejecutan en el juego trabajo	Planeación Desarrollo Orden Evaluación	¿Cuáles momentos ejecutan durante el juego trabajo los docentes con los estudiantes en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial?
verificar los recursos de aprendizaje que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos	Recursos de aprendizajes del Nivel Inicial	Rompecabezas Encajados Libros Láminas Abaco Bingo, Bloques, Juego de lotería Materiales del medio	¿Cuáles son los recursos de Aprendizajes que utilizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos del Distrito Educativo 16-07?

1.5 Definición de términos

Ambiente escolar

Romero (2020), afirma que, el ambiente escolar está relacionado con las dinámicas y relaciones existentes entre los miembros de la comunidad educativa, ambiente físico y de infraestructura en la escuela, organización escolar, entorno social y cultural que rodea a la Institución Educativa.

Ambiente de Aprendizaje

Para Guerrero (2020), estos son escenarios contruidos para favorecer de manera intencionada las situaciones de aprendizaje, implican la organización del espacio, la disposición y la distribución de los recursos didácticos, el manejo del tiempo y las interacciones.

Aprendizaje

La Real Academia de la Lengua Española RAE (2021), dice que, el Aprendizaje es; Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa. 2. m. Tiempo que se emplea en el aprendizaje.

Enseñanza

Según la RAE (2021), es el conjunto de conocimientos, principios, ideas, etc., que se enseñan a alguien.

Estrategias

Vargas (2020), sostiene que; “la estrategia es un procedimiento (conjunto de acciones) dirigidos a cumplir un objetivo o resolver un problema, que permita articular, integrar, construir, adquirir conocimiento en docentes y estudiantes en el contexto educativo”.

Espacio escolar

Ledesma (2014), afirma que, el espacio escolar es un elemento material, un medio que los centros poseen y que se puede definir como el continente y contenido de las diferentes situaciones de enseñanza aprendizaje.

Nivel Inicial

“El Nivel Inicial abarca la atención y educación que se ofrecen a los niños y las niñas desde el nacimiento hasta los 6 años desde distintas estrategias. Propicia la formación integral de estos al promover el desarrollo de las competencias fundamentales y el despliegue de sus capacidades cognoscitivas, de lenguaje, físico-motrices y socioemocionales”, (Diseño Curricular 2020, p.26)

Juego:

(Lema et. al., 2019: p. 1), define el juego en el Nivel Inicial como: “un recurso educativo que ha acompañado desde siempre la tarea educativa”

Juguetes

“Objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades”, (RAE, 2022).

Recursos

Para González y Cardentey (2018), los recursos del aprendizaje son importantes componentes del proceso docente educativo que favorecen la concepción científica del mundo y la asimilación de los conocimientos. Han ido evolucionando en la misma medida en que la sociedad ha avanzado en su desarrollo científico y tecnológico hasta incorporar las tecnologías educativas, lo cual ha propiciado la creación de soportes tecnológicos diseñados con el fin de hacer los conocimientos más objetivos y asimilables.

Imágenes

Según la RAE (2022), las imágenes son la figura, representación, semejanza y apariencia de algo.

Zonas de juegos

Difot (2016), sostiene que las Zona de juegos en el Nivel Inicial; son espacios donde se organizan los materiales con determinados criterios, con la intención de provocar una necesidad de juego en los niños/as, lo cual conllevará el logro de diferentes propósitos educativos.

Sexo

El diccionario de la lengua española de la Real Academia Española (2020), dice que sexo es, el conjunta de seres pertenecientes a un mismo sexo. Sexo masculino, femenino

Edad

El diccionario de la lengua española de la Real Academia Española (2020), dice que la edad es el tiempo que ha vivido una persona o ciertos animales o vegetales.

1.6 Alcance y límite de la investigación.

Delimitación del contenido

Campo: Educación.

Área: Educación Inicial.

Aspectos: Las Zonas de Juego Para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-07., año escolar 2022-2023.

Delimitación espacial

Esta investigación se realizó en cuatro centros educativos perteneciente al Distrito Educativo 16-07 en el Municipio de Villa la Mata Provincia Sánchez Ramírez.

Delimitación temporal

El tiempo en el que se realizó este el trabajo de investigación comprendió el periodo marzo de 2023, hasta agosto del 2023.

1.7 Marco contextual

1.7.1 Reseña histórica del municipio de Villa la Mata

Wikipedia (2022), dice que Villa La Mata, según Fray Cipriano de Utrera en la página 223 de su obra Noticias Históricas de Santo Domingo, en la primera mitad del siglo XVIII era un hato ganadero propiedad de Juan Adames y la señora Isabel Minaya, en tiempo de la Restauración se conocía, por ser muy popular un

sector de la Mata denominado El Higüero o Higuerita, era un pequeño caserío localizado en el Camino Real Cotui-La Vega. En 1908 este sector de La Mata pasó a la historia de República Dominicana, por una reunión que se efectuó con la finalidad de atentar contra la vida del presidente de entonces Ramón Cáceres (Non), la conspiración fracasó ya que una explosión accidental se produjo en esos momentos y en el mismo lugar, la cual le quitó la vida al hijo de Cirilo de los Santos, principal conspirador y quién residía en La Mata.

Samuel Hozar, dibujante y escritor norteamericano, pasó por La Mata en 1871, dice en su libro "Santo Domingo, su pasado y presente" que el camino hacia el poblado estaba lleno de bellas palmeras, de un lado y de otro. A partir de la inauguración de los canales de riego, en los primeros años de la década de 1950 como consecuencia del surgimiento de una superproducción de arroz en esta zona, se establecen diversas factorías de arroz y hasta una fábrica moderna de espaguetis, es cuando se inicia a la vez un acelerado desarrollo económico, lo que da lugar a una masiva inmigración, se trasladan a esta zona una cantidad considerable de habitantes procedentes de las regiones Sur y Noroeste del país, especialmente de los campos de San Juan de la Maguana y Monte Cristi.

La construcción de este Puerto fue dirigida por el señor Hernando Alonso, quién más tarde se estableció a vivir en la comunidad que hoy lleva su nombre y es actualmente Distrito municipal de Villa la mata provincia Sánchez Ramírez. El puerto era usado para transportar portal en canoas, yucas, tabacos, cacao, y otros productos desde río Camú y Yuna hacia la bahía de Samaná desde ahí eran exportados hacia España.

1.7.2 Reseña histórica del Distrito Educativo 16-07

El 02 de julio del 2015, la alcaldía municipal de villa la mata, dirigida por el Dr. Víctor Alberto Gomera García y la asociación de profesores (ADP) seleccionaron Villa la Mata dirigida por el licenciado Rafael Aracena, las asociaciones religiosas y las organizaciones sociales sometieron un proyecto sobre la creación del Distrito Educativo 16-07 dirigido al ministro de educación Carlos Amaranta Barret.

Como objetivo general interponer la creación del Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata, mediante un proceso de dialogo concentrado entre los diferentes actores sociales, políticos y religiosos de la comunidad educativa de este municipio, ya como resultado esperamos en primer lugar el descongestionamiento de los Distritos Educativos 16-01 de Cotuí y 16-02 de Fantino, ayudar en los acompañamientos pedagógicos de los centros educativos para mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes, crear nuevos espacios de innovación pedagógica y descentralización del sistema educativo.

La actual gestión ha dado señales claras para el mejoramiento de la educación, por lo tanto, las clases sociales del municipio de Villa la Mata y de la provincia Sánchez Ramírez plenamente convencidos de que existen todas las condiciones para iniciar un proceso sostenible que culmine con la creación de un nuevo Distrito Educativo en la Dirección Regional no. 16-00 de Cotuí.

Como fue nueva creación la del Distrito Educativo 16-07 y no había ni local, ni personal designado para laborar en el distrito fue necesario que el nuevo director se adiestrara en una inducción en los distritos madres de Cotuí 16-01 y Fantino 16-02 de la Regional 16 de la provincia Sánchez Ramírez y Monseñor Nouel en la que estuvo participando y observando los procesos junto a los directores de dichas instituciones y con los técnicos buscando orientaciones sobre el funcionamiento de los distritos educativos también con administrativos para estar empatado en todo el proceso de la institución.

Luego de ya ser una nueva creación distrital el MINERD llama a concurso para directores regionales y distritales en donde concursaron varios docentes postulantes al cargo aprobando el concurso Julissa Pérez Suero, Jocelyn Adames, Rafael Aracena y Marcos Antonio Amparo. Al mes de haber sido desasignada la directora de la regional 16-00 Johanna del Carmen Ramírez quien también concursaba para la dirección regional al conjunto con los postulantes distritales, procedió a la conformación de la terna para elegir quién sería el o la encargado del Distrito Educativo 16-07.

El 25 del mes de marzo del año 2018 por medio de una orden departamental fue designado el licenciado Marcos Antonio Amparo Rondón como director del

Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata y con él la creación de este Distrito Educativo para dicho municipio.

Fue el miércoles 28 de marzo que la directora regional junto a las autoridades provinciales la población de Cotuí y Villa la Mata hizo la toma de posesión a los directores distritales Pedro Antonio Cruz 16-01 de Cotuí y Marcos Antonio Amparo Rondón del Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata. Actualmente el Distrito Educativo cuenta con 55 centros educativos de los cuales 50 pertenecen al sector público y 5 al sector privado, además posee una población estudiantil de 8,807 y un personal docente de 769, de los cuales existen 566 en las aulas.

1.7.3 Historia del Centro Educativo Altagracia Leonor Peguero

Según los archivos del centro educativo, esta fue fundada en el 1894-1897 en una enramada rustica, durante el gobierno del general Ulises Heureaux (Lilis) su primer maestro voluntario e empírico fue Nano Cordero, más tarde llegó la joven Altagracia Leonor Peguero, maestra normal graduada en la segunda promoción de la escuela de señoritas Salome Ureña. Sus primeros Maestros/as Altagracia Leonor Peguero, Lucida Robles y Juan Francisco Alfonseca. Para 1978 durante el gobierno de Joaquín Balaguer se construyó la planta física que hoy alberga la escuela, esta consta de 5 pabellones, uno del nivel inicial, 4 de nivel básico, 20 aulas, biblioteca, cancha mixta, dirección, sub-dirección, departamento de orientación y psicología, dos módulos para baños, laboratorio de Ciencias naturales, cocina, comedor; Jornada Escolar Extendida (JEE) desde el año 2012. Actualmente la Escuela Leonor Peguero cuenta con una población de 319 estudiantes,

La misión de este centro educativo es; brindar una educación de calidad que desarrolla en forma integral a las personas, en provecho de un ambiente científico, tecnológico y cultural que promueve la convivencia ética, moral y cristiana para el disfrute de una vida digna y llena de valores, donde la educación por ti para la paz sea nuestro principal compromiso.

Además, tiene como visión; crear el espacio ideal en el cuarto de los actores de este plantel y la comunidad en general, adquieran conocimientos científicos y tecnológicos, para desarrollar destrezas y habilidades, valores y actitudes que le

permitan integrarse de forma adecuada en el mundo laboral y social. Sus valores son; el amor y el respeto a sí mismo y a los demás. La responsabilidad y trabajo arduo y crítico, ante el deber a cumplir. Sin olvidar nuestra razón de ser en todo momento, donde el ejemplo de vida sea siempre. Recordar la moral la integridad y la tolerancia hacia todo ser humano.

1.7.4 Reseña histórica del centro Educativo José Antonio Díaz cabrera

El centro educativo José Antonio Díaz Cabrera, está ubicado en el mismo centro de la comunidad del cruce de Angelina, lo que les permite a los beneficiarios confluír con gran facilidad tomándose un ambiente cálido y asequible que permita la rápida concurrencia de los actores del proceso educativo.

Este centro surge con la necesidad, de que los niños/as tenían que recibir su educación en la comunidad de Angelina (sector de rincón moreno). La inquietud de la comunidad por las distancias en que sus hijos tenían que ir para tener su primera enseñanza los lleva a tomar una decisión de forma junta comunitarias para luchar por el centro educativo en la comunidad, el cual se funda en los años del 1964 en casa de alquiler. Con la primera profesora llamada Mercedes Grullon y Elsa Álvarez Luego surgen la idea de realizar actividades para la recaudación de recursos económicos y así construir un techo propio que sirviera de albergue para los alumnos/as de esto sectores, así comienza los que es hoy un centro escolar capacitados para la asistencia 300 alumnos/as.

Se construye el ler pabellón de dos aulas y un salón multiuso en el 1964, se impartía docencia de 1ro a 4to grado, en el 1968 se crea el 5to. grado, en el 1972 el 6to grado, en el 1995 el 7mo grado, y en el 1996 el 8vo grado. Donde funcionaban esto grados en una enramada construida por los miembros de la comunidad y sociedad de padres y amigos del centro. En el 1995 fue reparada y se construyeron dos baños una cisterna y la instalación de una bomba y la cercada del patio con malla ciclónica por la institución de Pro-Comunidad. En la gestión del gobierno de Joaquín Balaguer.

En el 1997 en el gobierno de Leonel Fernández Reyna, se construye un pabellón de 3 aulas, una cancha mixta, 1 aula para el nivel inicial y dos baños para los profesores/as. Este centro ha sido un éxito para la comunidad. En vista de que

funciona en tanda de jornada extendida pertenece al distrito 16 07 de Villa la Mata su estadística del año escolar 2021-2022 es de 196 estudiantes-Masculino 115 y Femenino 81 Con una cantidad de maestro/as en la Jornada extendida 1 Varón y 18 mujeres:

Este centro se ha mantenido hasta la fecha con personal bien, con valores de alta calidad: su personal de apoyo de muchas relaciones humanas, contamos con 15 personal de apoyo 7 masculinos y 8 femeninos, administrativo 2, 1 masculino y 1 femenino secretaria y digitador bajo el mandato del Distrito 16-07. En la gestión de José Nicolás Regalado y del ministro de educación Dr. Roberto Furcal.

1.7.5 Breve reseña histórica de la Escuela Proyecto Agrario

El centro educativo Proyecto Agrario, ubicada en el Barrio Padre Fantino (El Pescozón), perteneciente al distrito municipal de Angelina en la Provincia Sánchez Ramírez. Esta comunidad nace como resultado de los proyectos de vivienda que ejecutaba el gobierno del Doctor Joaquín Balaguer, en cumplimiento con lo establecido en las leyes agrarias del año 1973-1974, la cual legislaba a favor de que los campesinos asentados en los proyectos agrarios, además de las tierras se les proporcionaba una vivienda digna.

Fue así como pasaron a ser habitadas trecientas viviendas que para julio de 1978 componían el habitual de una comunidad que aún no tenía nombre, sus primeros habitantes procedían de diversas comunidades del entorno de la provincia entre estas comunidades se encuentran: Las Canas, La Mata, La Bija, La Soledad, El Canal, Los Corozos, entre otras. La existencia de este tipo de población coincide con la formación de una comunidad heterogénea, en la que convivían diferentes niveles de culturas y costumbres.

Con relación a la historia del centro educativo este inicia su funcionamiento en el año 1979, siendo su primer director el profesor Rubí De Jesús Mejía. El centro contaba con una población estudiantil de 202 alumnos distribuidos en dos tandas con grados de 1 a 8 grado, 5 profesores y 5 conserjes.

En la actualidad cuenta con una población estudiantil de 350 estudiantes en jornada escolar extendida desde el nivel inicial hasta sexto grado, además este cuenta con 33 maestro de los cuales 24 realizan labores docentes y 9 de otros cargos

afines como, orientadoras, psicóloga, subdirector, director entre otras. Además, cuenta con 17 conserje.

Cuenta con 18 aulas de las cuales 14 están siendo utilizadas diariamente por los alumnos, además cuenta con una biblioteca, una cancha, un comedor, un área de dirección y tiene un terreno bastante extenso.

Cabe destacar que los alumnos que asisten cada día al centro son de diversas comunidades, entre ellas “La fortuna” donde existe niveles altos de pobreza extrema, también la delincuencia es un factor de día a día en esta comunidad donde muchos jóvenes han entrado a negocios ilícitos los cuales están presente en la zona.

Otro punto que es preciso mencionar en la descripción del contexto es que la zona a la que pertenece la escuela es una zona arrocerá y tenemos mucha contaminación por esto y también debido a la presencia de una instalación de aviones para fines de fumigación.

1.7.6 Reseña histórica del Centro Educativo Barrio Lindo

Este Centro Educativo pertenece al Distrito Educativo 16-07 de La Mata, Regional 16 de Cotuí, este centro surgió de la construcción de un proyecto habitacional para los parceleros de la reforma agraria en el año 1994, pero cuando construyeron no hicieron escuela y la comunidad exigió su construcción Pro-comunidad construyó un centro escolar de tres aulas, sala de biblioteca, dirección y sala de archivo

Se inauguró el 8 de septiembre del año 1998, (en la gestión del director regional de educación 16-de Cotuí, Antonio Rosa). El director fue el profesor Primitivo Hernández y le acompañaba la maestra Eudocia Abreu, que es la Directora actual, Josefina Santos y María Mercedes Padilla.

Dentro de las personas que tuvieron al frente de la lucha para conseguir la creación de la escuela se pueden mencionar a Clemente Brito, Flor María Carrasco, Tobías María Castillo, Nicolás Sierra, Juana Taveras, Manuel Méndez, Marisol Sánchez. Inocencia, Vellanira María Gil, Luz del Carmen Gil, Miguel Pérez, entre otros.

Actualmente la escuela cuenta con ocho pabellones y una de nivel inicial con su área de recreación para los niños (Fue ampliada en el primer gobierno de Danilo Medina e inaugurada por la Ministra Josefina Pimentel) Se imparte docencia desde inicial hasta sexto grado. El centro imparte docencia a 222 estudiantes, cuenta con 20 maestros encargados de impartir la enseñanza, 2 orientadoras un equipo de gestión escolar, una secretaria, el personal administrativo, el personal de limpieza asociación de padres, madres, tutores y amigos de la escuela consejo estudiantil, etc. (año escolar 2022-23)

También, tiene tando extendida, cuenta con un comedor una cocina y el personal encargado de esa área. La comunidad se integra como debe ser a las actividades de la escuela dando apoyo sustancial al desarrollo de las actividades escolares, contribuyendo en gran medida al desarrollo educativo de sus hijos.

CAPÍTULO II: REVISIÓN DE LITERATURA

Introducción

Este capítulo contiene la revisión de literatura, misma que se refiere al análisis y discusión de informes y teorías generalmente científicas publicadas en un área del conocimiento específica, y, por otro lado, se desarrolla en este apartado las teorías referentes al estudio a realizar.

2. 1 Condiciones Sociodemográfica

Cuando se habla de la situación sociodemográfica se refiere al estrato social de la población objeto de estudio y el conjunto de características biológicas, socioeconómicas, culturales que se presentan en la población a investigar.

Según Palladino (2015, p. 1) la disciplina que estudia las características de la población es la demografía. Una definición de demografía dice: “Es la ciencia que tiene por objeto el estudio de las poblaciones humanas; tratando, desde un punto de vista principalmente cuantitativo, su dimensión, su estructura, su evolución y sus características generales.”

Podemos decir que la demografía se encarga de la cuantificación de aspectos poblacionales, tales como: volumen, estructura y distribución geográfica; así como los cambios que estos aspectos tienen en el tiempo (evolución). Estos cambios son debidos a tres fenómenos básicos: fecundidad, mortalidad y migraciones

2.2 Zonas de juego

Euro innova (2022), define los rincones de aprendizaje en la educación infantil como espacios delimitados donde los niños y niñas desarrollan actividades y destrezas. Es decir, investigan, interactúan entre sí, desarrollando su inteligencia y creatividad. Por lo tanto, se emplea así un método activo que permite a los niños ser constructores de su propio aprendizaje. De esta manera, estos rincones de aprendizaje se dividen en el aula infantil por sectores de trabajo o de juego, donde el niño o grupos de niños exploran, descubren cada sector empleando su propio pensamiento lógico, de esta manera, siendo guiados o de manera autónoma.

Joanne Hendrick (2009), citada por Difot (2016) dice que; "la apariencia y presentación de las zonas de juego moverá a los niños a jugar o los desalentará. Deberá darse a todas las áreas un aire nuevo y atractivo al comienzo del día". La misma autora sostiene que las Zonas de Juego debe de aparecer ordenadas, de modo que los niños y las niñas puedan circular en libertad y apreciar virtualmente el material disponible. Un ambiente desordenado resulta desestimulante.

Sobre la base de las consideraciones anteriores se infiere que las Zonas o rincones de Juego deben estar organizada de manera tal que sean atractiva para el estudiante, así como también que posea un alto grado de organización, tanto visual como pedagógicamente.

Por otro lado, Mi primera infancia (2020), afirma que los Rincones Pedagógicos son espacios delimitados donde los niños y niñas desarrollan actividades lúdicas. Es decir, investigan, interactúan entre sí, desarrollando su inteligencia y creatividad. Por lo tanto, se emplea así una metodología activa que permite a los niños ser constructores de su propio aprendizaje.

Para Ramos (2019), las Zonas de Juego son; espacios delimitados dentro de un aula donde los alumnos/as, organizados en pequeños grupos, realizan a la vez distintas actividades de aprendizaje, son una forma novedosa, estimulante, dinámica y flexible de organizar el trabajo y aprendizaje en la etapa de infantil. Este tipo de trabajo nació para dar respuesta a las diferencias, intereses y ritmos de trabajo de cada alumno, se basa en la participación activa del mismo, siendo el/la protagonista de su propio aprendizaje, siguiendo un modelo constructivista.

En trabajo por Zonas de Juego o de Aprendizaje permite abordar y trabajar de forma transversal competencias que permiten el desarrollo integral del niño y niña por medio de sus propias experiencias, autonomía y de la interacción con el medio y sus compañeros y compañeras. Estas competencias, también deben desarrollar, como sostienen Arnaiz y Elorza (2013) habilidades necesarias para manejar y dominar los instrumentos y tecnologías de su cultura. Por lo tanto, las competencias que se trabajan son las siguientes; aprender a aprender: esta competencia se pone en práctica en la medida en la que el alumnado a partir de sus experiencias y por medio de la experimentación... .

Otra de las competencias que sostienen los autores se trabajan en las Zonas de Juego es la emocional, esta competencia se desarrolla fruto del desarrollo de las actividades de forma cooperativa y en grupos teniendo que controlar las propias emociones y a empatizar con las de los y las demás, también la social y ciudadana la cual permite que se fomente el ejercicio de los derechos y deberes del alumnado en el ámbito escolar y además se realiza gracias al trabajo por rincones una interpretación de la realidad que rodea a los niños y niñas.

2.1.1 Tipos de Zonas de Juegos

Según Ibáñez (2010), podemos encontrar dos tipos de Zonas de Juegos: de trabajo y de juego. En este último, se desarrollan actividades lúdicas de manera espontánea. Existen otros espacios además del aula clase que pueden utilizarse, siempre que haya una supervisión y se dé un carácter educativo, para trabajar los rincones. Siempre es recomendable y estimulante disponer de salas como la de música, plástica, psicomotricidad, informática, biblioteca, patio y demás dependencias del centro. Los espacios interclase, como los pasillos y zonas comunes, son estancias que a priori no tienen ninguna función y pueden aprovecharse para desarrollar esos rincones que por falta de espacio no pueden ser planteados dentro del aula ordinaria.

Según macanlop (2023), las Zonas o rincones de Aprendizajes son; el rincón de la asamblea, este se trata de un rincón polivalente donde se realizan actividades diversas relacionadas, fundamentalmente, con el diálogo, la expresión oral, el respeto por el turno de palabra, la presentación de materiales, la escucha activa y la libre expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones..., rincón de la biblioteca de aula y de las emociones, se trata de un rincón estimulante donde se seleccionan cuentos de diversas temáticas para su libre elección y disfrute..., rincón de las letras leer y escribir, En este rincón se adquieren y desarrollan las cuatro destrezas básicas de la competencia en comunicación lingüística: leer, escribir, hablar y escuchar.

Así mismo, la autora también indica la existencia de otras zonas o rincones de aprendizaje como son; el rincón de matemáticas y de construcciones, en este rincón los niños y las niñas adquieren fundamentalmente las cuatro destrezas básicas de la competencia matemática numeración, lógica- matemática, medida y

geometría, el rincón de arte y música, aquí se aprende sobre el lenguaje artístico, musical y corporal. Por último, el rincón de los juegos simbólico, en este rincón de juego se simulan dos estancias de una casa (cocina y dormitorio) donde los niños y las niñas juegan con objetos de uso cotidiano, imaginan escenarios diferentes, intercambian roles, se relacionan con sus iguales, imitan y realizan las labores del hogar, desarrollan su creatividad, se ponen en el lugar del otro, expresan sus emociones y se desplazan por el espacio creando otros juegos.

2.1.2 Características de las Zonas de Juegos o Rincones de Aprendizajes del Nivel Inicial

Barkley y Cross (2013), explican que, en las características de los rincones de aprendizaje, se toma en cuenta lo siguiente; organización del espacio, la cual es la división del aula en zonas para estructurar mejor el espacio, así mismo estructurar los materiales; ya que, a mayor organización y variedad de materiales, se adaptará de mejor manera a los infantes. Además, la organización del tiempo, la duración de cada actividad varía en función de las necesidades y los intereses de los niños. El tiempo es importante para planificar la actividad educativa, el cual también está orientado a crear un hábito diario y continuo

2.2 Estrategias utilizadas por los docentes del Nivel Inicial

El currículo vigente propone una serie de estrategias para que los docentes las seleccionen de acuerdo a las condiciones y necesidades de cada grupo de estudiantes.

Según el Diseño curricular del Nivel Inicial (2020), las estrategias que deben utilizar los docentes son: el juego, inserción en el entorno, dramatización, indagación dialógica o cuestionamiento, expositiva de conocimientos elaborados y juego trabajo.

2.2.1 El juego

El Diseño Curricular del Nivel Inicial (2020), sostiene que el juego es la estrategia pedagógica por excelencia, ya que es la manifestación más importante de los niños y las niñas. Mediante el juego aprenden de manera natural, pues es un canal para expresar sus deseos, imaginación y fantasía; permite elaborar situaciones hipotéticas o ficticias que reflejan cómo el niño o la niña perciben y comprenden el

mundo. Los y las docentes deben favorecer el juego, no solo como un momento específico de la rutina en el Nivel Inicial, sino que todas las situaciones de aprendizaje deben tener carácter lúdico, propiciando la autonomía, la alegría, el disfrute, la creatividad y el buen humor.

2.2.2 Inserción en el entorno

“Esta estrategia favorece que los niños y las niñas interactúen con su realidad inmediata, construyendo aprendizajes a partir de la exploración, percepción y comprensión de su entorno sociocultural y natural”, (Diseño Curricular Nivel Inicial 2020, p. 90).

2.2.3 Dramatización

El Diseño Curricular del Nivel Inicial (2020), plantea que el niño y la niña dramatizan de manera natural y espontáneas situaciones cotidianas utilizando la fantasía y su imaginación para recrear la realidad, personajes y darles vida a objetos de acuerdo con su propia percepción. El docente puede utilizar la dramatización con intencionalidad pedagógica, convirtiéndose en una estrategia idónea para representar situaciones reales o imaginarias. Para implementarla se puede partir de situaciones cotidianas, noticias, cuentos, narraciones, historias, experiencias vividas, entre otros.

2.2.4 Indagación dialógica o cuestionamiento

“Mediante esta estrategia se formulan preguntas a lo largo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Al inicio, para introducir un tema o motivar; durante el desarrollo para verificar la comprensión por parte de los y las estudiantes; al analizar para evaluar”, (Diseño Curricular Nivel Inicial 2020, p. 91).

2.2.5 Expositiva de conocimientos elaborados

Según el Diseño Curricular del Nivel Inicial (2020), esta estrategia consiste en presentar por parte del docente un tema del interés de los propios niños y niñas o personas de la comunidad. A través de esta se comparten saberes para la construcción de aprendizajes. Se pueden utilizar recursos y materiales variados como apoyo a las exposiciones.

2.2.6 Juego-trabajo

Ofrece oportunidades a los niños y las niñas de explorar, inventar, planificar, decidir y organizar su juego en diferentes zonas (rincones). Los y las educadores y educadoras ubican y organizan distintos tipos de materiales y recursos para que los niños y las niñas puedan experimentar y crear junto a los y las demás, posibilitando la expresión escrita, la expresión plástica, artística, corporal, el pensamiento lógico, el desarrollo socio-afectivo, la resolución de problemas y conflictos, entre otros importantes aspectos. Al poner en práctica la estrategia de juego-trabajo se estimula el desarrollo de la autonomía, la toma de decisiones, la criticidad, independencia social, y actitudes de cooperación, respeto y solidaridad con los y las demás.

Según el trabajo diario del Nivel Inicial (2016), el juego trabajo se desarrolla en 4 momentos, estos son:

1. Planeación: Los niños y las niñas dicen qué quieren hacer y cómo.
2. Desarrollo del juego: Los niños y las niñas realizan su plan de juego en la zona seleccionada.
3. Orden: Los niños y las niñas recogen los materiales y recursos utilizados durante el juego, organizando el lugar de trabajo.
4. Evaluación: Los niños y las niñas comentan lo qué hicieron, cómo lo hicieron, con qué y con quién compartieron el juego, dialogan sobre conflictos y posibles soluciones, (p.28)

2.3 Actividades que realizan los docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juego

Mentalluvia (2023) describe las actividades pedagógicas como una herramienta esencial para el aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades están diseñadas para ayudar a los estudiantes a aprender de manera activa, en lugar de simplemente escuchar o leer información.

En ese mismo sentido, el Diseño Curricular del Nivel Inicial (2020), considera que las actividades son las acciones que concretan las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Señala además que existen distintos tipos de actividades: espontáneas, estructuradas, individuales, grupales en el ambiente interior y exterior, las que demandan movimiento o reposo, de mayor y menor intensidad, entre otras.

El mismo Diseño Curricular denomina las actividades que se realizan dentro de la Zonas de Juego del Nivel Inicial como, momentos del juego-trabajo y las divide en; actividad planeación del juego, en esta el niño y la niña dicen qué quieren hacer, dónde y cómo. Utilizan tarjetas para planificar y ubicarse en una determinada zona de juego.

Según El trabajo diario del Nivel Inicial (2016) El juego- trabajo "permite que los niños aprendan a trabajar en equipo, a respetar las normas de convivencia, ser autónomos e independientes, socializar entre ellos, jugar en armonía y expresar lo que sienten" (p. 28).

Otro momento es; desarrollo del juego, en este el niño y la niña realizan su juego en las diferentes zonas (rincones) y utilizan los diversos recursos y materiales disponibles. Los educadores y las educadoras, animan, acompañan y motivan a los niños y niñas en este momento y hacen preguntas abiertas a los niños y las niñas que permitan que ellos y ellas justifiquen y valoren sus producciones.

Evaluación y orden: en este espacio el niño y la niña socializan y valoran sus producciones y procesos vividos durante el juego y luego ordenan las zonas. Las producciones realizadas por los niños y niñas se pueden guardar si se consideran que han sido terminadas.

En el Juego trabajo se puede alterar el orden de este momento, primero ordenar y luego evaluar, dependiendo de si la educadora o el educador lo considere pertinente. Los niños y las niñas al terminar el juego o trabajo en una zona, pueden ir a otra en común acuerdo con el educador o la educadora, moviendo su tarjeta y tomando en cuenta los criterios y propósitos de cada uno de ellos. En determinadas circunstancias las zonas de juego pudieran ser transformadas en espacios que posibiliten nuevas y variadas experiencias, por ejemplo, un mercado, una farmacia, una clínica, entre otros.

Dentro de las Zonas de Juegos que pueden aparecer para favorecer el desarrollo de aprendizajes significativos en los niños y niñas son: construcción, juegos lógicos, arte, ciencia, biblioteca, dramatización, tecnológica, entre otras.

Rodríguez (2013) defiende que la organización del aula por rincones de trabajo es una metodología que tiene como objetivo fomentar la participación activa

del alumnado y hacer que este sea el constructor de su propio aprendizaje a partir de la experimentación, investigación, descubrimiento y manipulación. Para ello, en cuanto a ésta metodología, el aula y el alumnado se debe organizar de una determinada manera, “una distribución que posibilite el trabajo en pequeños grupos que simultáneamente realicen actividades diferentes” (Martin, 2013).

En ese mismo orden se organizan los rincones o Zonas de Juego como unos espacios concretos en el aula donde los niños y niñas en pequeños grupos realizan simultáneamente actividades de aprendizaje diferentes. El número de rincones se establece en función de los objetivos marcados por el docente o en función de las áreas que se quieran trabajar. Otras variables que influyen en la cantidad de rincones que se pueden preparar en el aula son el espacio de la misma, el material disponible o la ratio de alumnos por aula. Además, como dice Martín (2013) hay que preparar rincones de forma que se compaginen unos en los que los niños y niñas puedan trabajar de forma totalmente autónoma con otros que requieran la presencia del o la docente. Asimismo, como señala éste autor, es necesario que en cada uno de ellos haya diferentes grados de dificultad en la actividad para que todos los niños y niñas independientemente de su nivel de desarrollo y aprendizaje puedan realizar actividades de forma autónoma.

Los rincones o Zonas se sitúan en diferentes lugares del aula, dependiendo del espacio y características que necesite cada uno de ellos de modo que el aula queda teniendo en cuenta que esto depende de la organización del aula que quiera hacer cada docente.

Según el trabajo diario del Nivel Inicial (2016, p.23), los aspectos que debemos tener pendientes para organizar las actividades del día a día del Nivel Inicial son:

Que las actividades sean variadas: Que se realicen actividades sentados, con movimientos, al aire libre, individuales, en grupo, dándole oportunidad al niño y la niña a desarrollar todas sus habilidades, destrezas y actitudes.

Que sea flexible, eso quiere decir que si se presenta una necesidad o situación fuera de tu control como educadora este pueda ser variado temporalmente.

Que el tiempo disponible para cada actividad tome en cuenta las necesidades educativas especiales y particulares de cada niño o niña, por ejemplo, hay niños y niñas que necesitan más tiempo para realizar un ejercicio, permítele unos minutos más para que lo concluya y el grupo continúa con las actividades que siguen

En la planificación se diseñan las actividades de cada momento del horario para que los niños y las niñas logren los aprendizajes esperados según su edad.

Según la Federación de Enseñanza de Andalucía (2013) para preparar adecuadamente los rincones o Zonas de Juego, señala unos criterios que se deben tener en cuenta:

- La delimitación clara del espacio, materiales y actividades.
- La apariencia del rincón: debe ser atractivo.
- El contenido del rincón: debe ser suficiente para toda la sesión.
- La necesidad del desarrollo de la autonomía y de la creatividad por parte del alumnado, el rincón tiene que favorecerlas
- La necesidad de interrelación y actividades grupales: el rincón debe ser propicio a que se establezcan relaciones y a que se realicen actividades en grupo.
- La posibilidad de realizar cambios para poder transformar las actividades que en él se desarrollan o transformarlo en otro rincón diferente.

Una vez preparados los rincones, se agrupa al alumnado en pequeños grupos de cinco o seis niños y niñas y cada grupo debe pasar por cada rincón a lo largo de una semana.

Además, sostiene que, los grupos son estáticos y se mantienen el mismo tiempo que los rincones sin modificaciones. Cuando se hacen modificaciones en los rincones o Zonas de Juegos estos se cambian.

2. 4 Recursos de aprendizajes del Nivel Inicial

Según el Diseño Curricular del Nivel Inicial (2020), los recursos de aprendizaje son fundamentales para implementación del currículo del Nivel Inicial, ya que son un soporte para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la construcción del conocimiento y el desarrollo de competencias. Ayudan a

organizar el conocimiento, facilitan el proceso de investigación y el autoaprendizaje, estimulan la imaginación, la creatividad y autonomía, favorecen procesos educativos dinámicos y participativos, (p. 32).

Por otro lado, Tekman (2021), sostiene que los recursos educativos en Educación Infantil son todos los materiales, las herramientas y los medios que utilizan los docentes para hacer que el proceso de aprendizaje sea más sencillo, más efectivo y que los conocimientos que se consiguen con él queden reforzados. Además, indica que los principales tipos de recursos educativos en Educación Infantil que ayudan a que los niños aprendan sin darse cuenta son; recursos auditivos, recursos mixtos, recursos experimentales, recursos tecnológicos, recursos gráficos.

En ese mismo orden los recursos de aprendizajes se clasifican en recursos didácticos estructurados, que son piezas u objetos que han sido diseñados y elaborados con un fin educativo, como son los libros, bloques lógicos, tangram, ábaco, entre otros. Por otro lado, se le conocen como recursos didácticos no estructurados a las piezas u objetos provenientes del medio natural que pueden ser adecuados o diseñados para un fin educativo, y luego ser utilizados para llevar a cabo actividades didácticas, por ejemplo: cartones, botellas plásticas, tapas, piedras, ramas, entre otros, (De La Cruz y González, 2017).

En ese sentido el Diseño Curricular del Nivel Inicial (2016) recomienda el uso de materiales no estructurados y del medio natural, como las plantas, tierra, piedras, caracoles, ramas y lodo, ya que estos son recursos que estimulan a los niños a explorar, observar y manipular. Por otra parte, Guerra y Zuccoli (2012) exponen que los materiales reciclados y los restos industriales, son piezas de gran interés debido a las diversas alternativas creativas que le brindan a los niños, dado que su uso no posee estructuras formales y funcionales exclusivas. Asimismo, promueven diversas conexiones, a través de las exploraciones que realizan los niños, y también mediante las reflexiones y argumentos que les surgen en su actuar.

Los recursos didácticos no estructurados son herramientas que brindan diferentes beneficios en el desarrollo integral de los niños y resultan ser materiales ideales (Guerra & Zuccoli, 2012), por esta razón, a través de esta investigación se buscó conocer la perspectiva que poseen los padres con niños en el Nivel Inicial

respecto al uso de los recursos didácticos estructurados y no estructurados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos.

Huambaguete (2011), sostiene que los conocidos recursos didácticos son los materiales que utilizados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje con el propósito de que le pueda facilitar al alumno la comprensión de un contenido nuevo o previo. Por otra parte, Moreno (2013) considera que un material educativo es todo objeto que se haya constituido para un propósito pedagógico, a pesar de que en un inicio no haya sido contemplado para dicho fin, igual forma, dicho autor expone una clasificación de materiales indicando que esta da respuesta a las habilidades y competencias que los niños deben alcanzar en la educación inicial. En esta clasificación podemos encontrar materiales de manipulación, observación y experimentación que están compuestos por envases plásticos, cartones, plantas, semillas y objetos de la naturaleza. Por otro lado, también se encuentran en dicha clasificación los materiales no estructurados, que incluyen ramas, botones y soga.

Según Esteves Fajardo et al. (2018) en la Educación Inicial los recursos didácticos son los mejores instrumentos para reforzar el aprendizaje de los niños, pues mediante estos se logran concretar sus conocimientos, permitiéndoles poner en práctica las competencias obtenidas previamente y la adquisición de las nuevas. Por otro lado, los recursos didácticos logran dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo esto un factor importante dentro de la Educación Inicial, ya que en la misma se busca proporcionarles a los niños, espacios agradables y estimulantes, que promuevan la adquisición de nuevos aprendizajes y el desarrollo de competencias. Igualmente, podemos destacar la percepción del psicólogo Jean Piaget, quien defendía que los recursos didácticos les brindan la facilidad a los alumnos de un aprendizaje activo y poder crear conceptos de manera autónoma (Coila y Fajardo, 2014).

Moreno, (2013) afirma que los recursos poseen un papel muy significativo dentro de la Educación Inicial y del proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos. En efecto, cualquier material se puede utilizar como un recurso educativo pertinente para el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, todos los materiales no fueron pensados para tener un fin pedagógico. En la Educación Inicial se utilizan una gran cantidad de materiales que poseen fines pedagógicos, no

obstante, podemos encontrar un gran repertorio de materiales utilizados con un enfoque educativo, a pesar de que este no haya sido el propósito inicial del material.

Vásquez (2014) en su investigación Importancia de la diversidad de materiales educativos en los rincones de aprendizaje en el Nivel Inicial expone una clasificación de recursos didácticos que contempla: los recursos de experiencias directas que son elementos que se incorporan en alguna actividad pedagógica; recursos estructurales o propios del ámbito escolar que son los que tienen como propósito apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje; y recursos simbólicos que son los objetos que sin tener el objeto en concreto, permite la comprensión por medio de imágenes.

2.4.1 Recursos y materiales sugeridos por el MNERD para el trabajo del docente en el Nivel Inicial.

Según el trabajo diario del Nivel Inicial (2016), sugiere la existencia de las siguientes Zonas de juego del Nivel Inicial; arte, Juegos lógicos, dramatización construcción, biblioteca y ciencia, además detalla los recursos que deben tener cada una, los recursos que debe tener, lo que se puede lograr con cada uno, los materiales y mobiliarios.

En ese contexto, según el documento antes citado, los recursos y materiales de aprendizaje que se sugiere usar en las Zonas de Juego antes planteadas son:

En la Zona de Juego de Arte

Recursos y materiales; Pintura, pinceles, pegamento, papeles de diferentes texturas y colores, materiales de desecho, crayolas, tizas, marcadores, envases, delantales. El mobiliario sugerido, Estante, mesa de seis sillas, porta paleógrafos.

En la Zona de Juegos lógicos

Recursos y materiales; Materiales: Manipulativos, juegos de memoria, de lotería, de bingo, tarjetas de diferentes tipos, rompecabezas, juego de letras, juegos de mesas, ábacos, pizarras pequeñas para escribir, marcadores de pizarra, borrador, hojas ralladas, lápices de carbón. El mobiliario sugerido, mesa y sillas simbolizando un comedor, espejo largo, estufa de juguete, nevera de juguete, cuna de muñecas.

Zona de Juego de dramatización

Disfraces, utensilios de cocina, ropa de hombre y mujer, accesorios de vestir, utensilios de limpieza de la casa, florero, mantel de mesa, muñecas, biberones, juegos de cocina, entre otros. El mobiliario sugerido, mesa y sillas simbolizando un comedor, espejo largo, estufa de juguete, nevera de juguete, cuna de muñecas.

Zona de Juego de Construcción

Bloques de madera de diferentes tamaños, forma y volumen. Bloques de plástico de diferentes tamaños. Accesorios: medios de transporte, personas, animales, plantas, etc. El mobiliario sugerido, estante, alfombra para seis niños o niñas.

Zona de Juego de biblioteca

Libros de cuentos, poesías, fábulas, historietas, enciclopedias, revistas, periódicos, CD, radio, audífonos, audio libros, CD de música, entre otros.

El mobiliario sugerido Alfombra, cojines de diferentes tamaños, porta-libros, revistero.

Zona de Juegos de ciencia

Utensilios para ciencia, microscopio, lupa, pecera, hormiguero, maceta de plantas, plantas sembradas, arena, tierra, caracoles, piedras, entre otros. El mobiliario sugerido, estante, mesa de cuatro sillas.

CAPITULO III

METODOLOGIA

Introducción

El presente capítulo posee la descripción completa de la metodología utilizada en esta investigación, incluye diseño de la investigación, enfoque y tipo de investigación, población y muestra, técnica de recolección de datos, además validez y confiabilidad.

3. 1 Diseño de la investigación

El diseño de esta investigación será no experimental debido a que en este estudio se observan las situaciones tal y como suceden en su ambiente natural, sin hacer interrupción en su proceso. En tal sentido Hernández y Mendoza (2018), expresa que el diseño no experimental es el estudio que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en el que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos. (p. 152). Por su parte, el diseño también es de corte transversal, ya que la recolección de datos se ha realizado en un mismo momento

3.2 Enfoque y tipo de investigación

La investigación fue abordada desde el enfoque cuantitativo el cual busca explicar un problema o realidad social con el fin de generalizar sus hallazgos. Lo anterior se justifica en que, con los estudios cuantitativos se pretende describir, explicar y predecir los fenómenos investigados, buscando regularidades y relaciones causales entre elementos, Hernández y Mendoza (2018). Es por lo que el objetivo de este estudio es identificar la participación de la familia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Esta investigación es de tipo descriptiva, en ese sentido, Hernández y Mendoza (2018), expresan que los estudios descriptivos pretenden especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, miden o recolectan datos y reportan información sobre diversos conceptos, variables, aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o problema a investigar

Además, según su finalidad, es documental ya que se auxilia de teoría a través del uso de textos y documentos escrito sobre el tema. Se recopilan los criterios expuestos por algunos autores que han escrito sobre el tema, con relación a lo anterior, Arias (2015, pág. 27), define la investigación documental como aquella que se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos. La investigación documental se realiza con fuente de carácter documental de información bibliográfica.

3.3 Población y muestra

Arias (2016), señala que la población es el conjunto de elementos con características comunes que son objetos de análisis y para los cuales serán válidas las conclusiones de la investigación. Del planteamiento anterior sobre la población objeto de estudio en este trabajo, se puede concluir que, debido a la aplicación de varios instrumentos para extraer información sobre Las Zonas de Juego Para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-07.

Cuadro # 1

Relación de Centros Educativos y su población docente y estudiantil en el Nivel Inicial

Centro educativo	Total de estudiantes	Total, docentes del Nivel Inicial
Altagracia Leonor Peguero	54	2
Proyecto Agrario	60	2
Barrio Lindo	32	2
Total	146	6
Muestra seleccionada	23	6

Fuente: archivos de los centros educativos

Haciendo referencia a la muestra, Arias (2016), la define como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p. 83)

Para la selección de la muestra de los docentes y posterior realización de la investigación se seleccionó toda la población de docentes por lo que no fue necesario aplicar ninguna fórmula estadística.

Para seleccionar la muestra de los estudiantes y posterior realización de la investigación se utilizó el muestreo probabilístico. En ese sentido Hernández et al. (2014), expresan que; “en las muestras probabilísticas, todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser escogidos para la muestra y se obtienen definiendo las características de la población y el tamaño de la muestra, por medio de una selección aleatoria o mecánica de las unidades de muestreo/análisis”,(p. 70)

Para la obtención de la muestra de los alumnos se aplicó el método de Fisher y Navarro para cada segmento poblacional, con un nivel de confianza de 90% y para un 10% de error, como expresa la fórmula siguiente.

$$n = \frac{Z^2 (p)(q) (N)}{N - 1 (e)^2 + (Z)^2 (p)(q)}$$

z= 1.65 para un nivel de confianza de 90%

p= 0.50 probabilidad de éxito

q= 0.50 probabilidad de que el hecho no suceda

e= 10% error de aceptación

N= 23 estudiantes

n= valor de la muestra

Sustituyendo los valores de cada elemento poblacional referido arriba en la ecuación de Fisher y Navarro, podemos calcular el valor de la muestra para cada uno de los segmentos poblacionales, obteniéndose que; n= (23 estudiantes)

3.4 Técnicas e instrumentos para la recolección de los datos

Los instrumentos de investigación que se utilizaron para la encuesta de los docentes fueron; 5 ítem de selección múltiple, 4 cuadros en escala Likert y dicotómico de 7, 10, 6 y 10 ítem cada uno, mientras que para la encuesta a los estudiantes se utilizaron 2 ítem dicotómico y 4 cuadros en escala Likert con, 4, 4, 6

y 6 ítem respectivamente, en correspondencia también con los objetivos específicos, aunque con diferentes indicadores a evaluar, pero con igual finalidad.

3.5 Recolección y análisis de los datos

Los datos de esta investigación fueron recolectados de fuentes primarias, es decir que se tomaron de la mano de las personas que intervinieron directamente con la misma, lo que permitió que las informaciones recolectadas sean fidedignas. Para el procedimiento analítico se utilizó el método descriptivo de cuadros y de frecuencias que permitió cuantificar las veces que los docentes y los niños/as hicieron corresponder con sus respuestas a cada una de las variables del instrumento aplicado.

3.6 Procedimiento para la recolección y análisis de los datos

Para la recolección de datos se solicitó una cita con los directores de cada centro seleccionado, para luego hacer el contacto con los docentes, con el objetivo de aplicarle el instrumento de investigación. Después de darles todas las instrucciones de lugar se procederá a aplicar el instrumento.

En otro orden para la obtención de informaciones, se visitaron las universidades de la región buscando los antecedentes a fines con el tema. Se visitaron las bibliotecas en busca de informaciones para fundamentar el estudio, se hizo revisión de algunas páginas de Internet para buscar informaciones, se digitaron y redactaron los datos encontrados. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel.

Luego de aplicar el cuestionario a los docentes y haber reunido las informaciones para la evaluación, se procedió a presentar los resultados a través del uso de frecuencias simples y relativas, porcentajes, medias y tablas en la presentación de informaciones sobre la problemática objeto de estudio.

3.7 Validez y confiabilidad

Para Hernández, Fernández y Baptista (2014).” La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales”, (p.277).

En este propósito estos instrumentos fueron evaluados por el asesor, con la finalidad de que este realice los aportes necesarios al instrumento y a la vez verificar si la construcción y el contenido de estos, se ajusta al estudio y los objetivos propuestos

CAPÍTULO IV.

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

El presente capítulo contiene la presentación de los resultados. En el mismo se presentan los resultados en función de cada objetivo propuesto, los cuales se han obtenido a través del instrumento aplicado. Este proceso se realiza asegurando ofrecer un tratamiento riguroso a los datos, de forma que estos sean de utilidad para la organización y presentación de los datos, así como para el análisis de los resultados de la investigación posteriormente.

4.1 Resultados del cuestionario aplicado a las docentes

4.2 I. Condiciones sociodemográficas

Cuadro # 2-Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el sexo de los docentes.

Alternativas	Frecuencia	%
Femenino	6	100%
Masculino	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En esta tabla se observa que el 100% de los docentes es de sexo femenino.

Cuadro # 3-Distribución de frecuencias y porcentajes del nivel académico de los docentes.

Alternativas	Frecuencia	%
Técnico	0	
Licenciado/a	4	67%
Especialista	2	33%
Magister	0	
Doctorado	0	
Total	6	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

Con relación al nivel académico de las docentes se puede observar que 4 tienen el grado de licenciadas para un 66.7%, el 33.3% alcanzo el grado de especialidad, para un total de 2 docentes.

Cuadro #4-Distribución de frecuencias y porcentajes del tiempo en servicio de las docentes.

Alternativas	Frecuencia	%
1-5 años		
6-10 años	2	33.3%
16-20 años	3	50%
21 o mas	1	16.7%
Total	6	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En lo referente a los años en servicio de las docentes un 50% tiene entre 16-20 años en servicio, un 33.3% entre 6-10 años, un 16.7% tienen 21 años o más en impartiendo docencia.

Cuadro # 5

Cuadro #5- Distribución de frecuencias y porcentajes del grado en el que imparte docencia.

Alternativas	Frecuencia	%
Pre kínder		
Kínder	2	33.3%
Preprimaria	4	66.7%
Total	6	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En lo concerniente a el grado en el que imparte docencia se puede observar que el 100% de las docentes abordadas labora en la preprimaria.

4.3 II. Las zonas de juego del Nivel Inicial

Cuadro # 6-Distribución de frecuencias y porcentajes sobre la existencia de zonas de Juegos en el Nivel Inicial.

Alternativas	Frecuencia	%
Si	6	100%
No	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En esta tabla se puede notar que el 100% de las docentes dice que si existen Zonas de juego en el Nivel Inicial.

Cuadro # 7-Distribución de frecuencias y porcentajes del trabajo realizado con los con los estudiantes en las Zonas de Juegos.

Alternativas	Frecuencia	%
Si	6	100%
No		
Total	6	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En esta tabla se puede notar que el 100% de las docentes dice que si trabajan en las Zonas de juegos del Nivel Inicial de su Centro Educativo.

Cuadro # 8-Distribución de frecuencias y porcentajes de las Zonas de Juegos que existen en su aula de clases.

Zona de Juego	Si	%	No	%	Total %
Arte	5	83.3%	1	16.7%	100%
Juegos lógicos	5	83.3%	1	16.7%	100%
Dramatización	6	100%			100%
Construcción	4	66.7%	2	33.3%	100%
Biblioteca	4	66.7%	2	33.3%	100%
Ciencia y tecnología	1	16.7%	5	83.3%	100%
Otro					

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En este cuadro se observa que las Zonas de Juegos que existen en las aulas del Nivel Inicial se distribuye así; de la población objeto de estudio 5 dijeron que, si hay Zonas de Arte y de juegos lógicos, para un 83.3% respectivamente, igualmente 1 dijo que no, o cual equivale al 16.7%, en cada una. Con relación a la zona de dramatización, todas dijeron que, si hay de esta, lo que suma el 100% de la muestra. En ese mismo orden 4 docentes afirmaron que si existe espacio de dramatización y construcción, para un 66.7% para cada uno, mientras que 2 dijeron que no existen, lo que equivale al 33.3% de la muestra respectivamente. Finalmente, en lo concerniente al rincón de ciencia, 5 docentes dijeron que no hay, lo cual equivale al 83.3%, mientras que 1 dijo que, si hay, lo que equivale al 16.7%.

Cuadro #9- Distribución de frecuencias y porcentajes de la frecuencia de uso de las Zonas de Juegos que existen en su aula de clases.

Zona de Juego	Siempre	%	Casi siempre	%	A veces	%	Nunca	%	% Total
Arte	3	50%	1	16.7%	1	16.6%	1	16.7%	100%
Juegos lógicos	5	83.3%	1	16.7%					100%
Dramatización	6	100%							100%
Construcción	4	66.7%	2	33.3%					100%
Biblioteca	4	66.7%	2	33.3%					100%
Ciencia y tecnología	1	16.7%					5	83.3%	100%
Otro									

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En el cuadro número 9 se observa 3 docentes dijeron que la Zona de Juego de arte se utiliza siempre para un 50%, mientras que un 16.7%, sostuvo que la usa casi siempre, a veces y nunca respectivamente, sumando un docente para cada caso. Los juegos lógicos 5 respondieron que la usan siempre, lo que equivale a un 83.3%, 1 docente sostuvo que casi siempre la utiliza para un 16.7% de la muestra, en ese mismo orden todos los participantes dijeron que la Zona de dramatización es usada siempre, lo que equivale al 100%. Mientras que la Zona de construcción la usan siempre 4 docentes para un 66.7%, 2 manifestaron que la utilizan casi siempre para un 33.3%.

Además, la Zona de biblioteca la usan siempre 4 docentes para un 66.7%, 2 dijeron que la utilizan casi siempre para un 33.3%. la Zona de ciencias no es utilizada nunca por 83.3% de los Docentes lo que totaliza 5, mientras que 1 dijo usarla siempre para un 16.7%.

4.3.1 Resultados cuestionario aplicado a los estudiantes

Cuadro # 10- Distribución de frecuencias y porcentajes con relación a cuánto le gusta su escuela.

Alternativa	Frecuencia	%
Muchísimo	10	43.4%
Mucho	6	26%
Un poco	4	17.6%
Casi nada	3	13%
Total	23	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes, año 2023.

Este cuadro muestra cuanto les gusta la escuela a los niños del Nivel Inicial, se observa aquí que 10 estudiantes dijeron que le gusta muchísimo la escuela para un

43.4% de la muestra seleccionada, 6 afirmaron que le gusta mucho para un 26%, 4 manifestaron que le gusta un poco, para un 17.6% y 3 dijeron que casi nada, para un 13%.

Cuadro # 11- Distribución de frecuencias y porcentajes sobre cuánto le gusta jugar en la escuela.

Alternativa	Frecuencia	%
Muchísimo	15	65.2%
Mucho	8	34.8%
Un poco		
Casi nada		
Total	23	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes, año 2023.

En cuadro número 11 se observa que 15 estudiantes respondieron que le gusta jugar muchísimo en la escuela, lo que equivale al 65%, mientras que 8 niños sostuvieron que le gusta mucho jugar en la escuela, equivalente a un 34.8% de la muestra.

Cuadro # 12- Distribución de frecuencias y porcentajes sobre existencia de espacios donde puedan jugar.

Alternativas	Frecuencia	%
Si	23	100%
No	0	0%
Total	23	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes, año 2023.

Con relación a la pregunta acerca de si existen espacios donde pueden jugar, se observa que todos dijeron que si, para el 100% de la muestra

Cuadro # 13- Distribución de frecuencias y porcentajes Zonas de Juegos que más te gustan dentro de tu aula de clases.

Momento o actividad	Nivel en el que le gusta la Zona de Juego								
	Muchísimo	%	Mucho	%	Un poco	%	Casi nada	%	% Total
Arte	6	26%	6	26%	8	35%	3	13%	100%
Juegos lógicos	8	34.7%	6	26%	3	13%	4	17.3%	100%
Dramatización	3	13%	10	43.6%	4	17.4%	6	26%	100%
Construcción	8	34.8%	8	34.8%	3	13%	4	17.4%	100%
Biblioteca	6	26.1%	8	34.8%	3	13%	6	26.1%	100%
Ciencia y tecnología	4	17.4%	8	34.8%	6	26.1%	5	21.7%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes, año 2023.

Con relación a la pregunta acerca de la Zona de Juego que más le gusta a los estudiantes dentro de su aula de clases, se observa aquí que la Zona de arte le gusta un poco a 8 estudiantes, para un 34.8% de la muestra, mientras que le gusta muchísimo y mucho a 6 estudiantes para un 26% para cada uno respectivamente, 3 dijeron que le gusta casi nada lo que equivale al 13%. Mientras que los juegos lógicos, 8 respondieron que le gustan muchísimo, lo que equivale a un 34.7%, 6 niños sostuvieron que le gusta mucho para un 26% de la muestra, en ese mismo orden 4 dijeron que casi no le gusta, para un 17.4%, 3 dijeron que le gusta un poco para un 13%.

La Zona de dramatización le gusta mucho al 43.6%, lo cual suma 10 estudiantes de la muestra, mientras que 6 sostuvieron que le gusta casi nada para un 26%, 4 manifestaron le gusta un poco, para un 17.4%, por otro lado 3 dijeron le gusta muchísimo para el 13% de la muestra, lo que equivale al 100%. Mientras que la Zona de construcción le gusta muchísimo y mucho a 8 alumnos para un 34.7% para cada uno, 4 manifestaron que le gusta casi nada para un 17.3% y 3 dijeron que le gusta un poco para el 13% de la muestra.

En ese mismo orden, la Zona de biblioteca les gusta mucho a 8 estudiantes para un 34.7%, 6 dijeron que le gusta muchísimo y casi no le gusta para un 26%, para cada renglón, además 3 niños manifestaron que le gusta un poco, finalmente la Zona de ciencias le gusta mucho a 8 estudiantes, lo que equivale al 34.8%, mientras que 6 dijeron le gusta un poco, para un 26%, 5 expresaron que le gusta casi nada, para un 21.7%, 4 afirmaron le gusta muchísimo para un 17.4%.

Cuadro # 14- Distribución de frecuencias y porcentajes de los momentos que más le gustan en tu clase.

Momento o actividad	Nivel en el que le gusta cada momento								
	Muchísimo	%	Mucho	%	Un poco	%	Casi nada	%	%Total
Encuentro de grupo.	8	34.8%	8	34.8%	4	17.4%	3	13%	100%
Juego trabajo	10	43.5%	10	43.5%	3	13%			100%
Experiencias grupales	8	34.8%	8	34.8%	4	17.4%	3	13%	100%
Actividades grupales	10	43.6%	10	43.6%	1	4.4%	2	8.4%	100%
Los talleres curriculares	8	34.8%	8	34.8%	4	17.4%	3	13%	100%
Encuentro de grupo.	12	52.2%	8	34.8%	3	13%			100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes, año 2023.

En lo relativo al cuadro número 14, los estudiantes respondieron sobre los momentos que más le gustan de la clase, se observa aquí que estudiantes respondieron que 8 respondieron que le gusta muchísimo y mucho el encuentro de grupo, para un 34.8% respectivamente, mientras que le gusta un poco a 4 estudiantes para un 17.4%, 3 dijeron que le gusta casi nada lo que equivale al 13%. Mientras que el momento juego trabajo le gusta muchísimo a 10 alumnos para un 43.6%, de su lado 6 respondieron que le gustan mucho y un poco, para un 26% para cada momento, 1 manifestó que le gusta casi nada lo que equivale a un 4.3%.

8 niños sostuvieron que le gusta muchísimo y mucho el momento grupo grande, grupo pequeño para un 34.8% de la muestra para cada uno, en ese mismo orden 4 dijeron que le gusta un poco, para un 17.4%, 3 dijeron que le gusta casi nada para un 13%. Mientras que 10 niños manifestaron que le gusta muchísimo y mucho las actividades grupales, para el 43.6% respectivamente, los talleres curriculares le gustan muchísimo y mucho a 8 estudiantes, lo que equivale al 34.8% para cada uno, mientras que 4 dijeron le gusta un poco. para un 17.4%, además el 13% dijo le gusta casi nada, para sumar 3 participantes del estudio.

La Zona de dramatización le gusta mucho al 43.6%, lo cual suma 10 estudiantes de la muestra, mientras que 6 sostuvieron que le gusta casi nada para un 26%, 4 manifestaron le gusta un poco, para un 17.4%, por otro lado 3 dijeron le gusta muchísimo para el 13% de la muestra, lo que equivale al 100%. Mientras

que la Zona de construcción le gusta muchísimo y mucho a 8 alumnos para un 34.7% para cada uno, 4 manifestaron que le gusta casi nada para un 17.3% y 3 dijeron que le gusta un poco para el 13% de la muestra. En ese mismo orden, el encuentro de grupo le gusta muchísimo a 12 estudiantes para un 52.2%, 8 dijeron que le gusta mucho, para el 34.8% de la muestra y le gusta un poco a 3, para un 13%.

4.4 III. Estrategias utilizadas por los docentes del Nivel Inicial en las Zonas Juegos

Cuadro # 15- Distribución de frecuencias y porcentajes sobre las estrategias que utilizas regularmente en su práctica docente en las Zonas de Juegos de su aula.

Estrategia	Si	%	No	%	Total %
Estrategia de recuperación de experiencias previas	6	100%			100%
Socialización centrada en actividades grupales	6	100%			100%
El Juego	6	100%			100%
Inserción en el entorno	4	66.7%	2	33.3%	100%
Dramatización	4	66.7%	2	33.3%	100%
Indagación dialógica o cuestionamiento	6	100%			100%
Expositiva de conocimientos elaborados	3	50%	3	50%	100%
Juego trabajo	6	100%			100%
Juegos de exploración activa	6	100%			100%
Otra			6	100%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En este cuadro sobre las estrategias que utilizan regularmente las docentes en su práctica dentro de las Zonas de Juegos, los resultados muestran que el 100% usa la estrategia de recuperación de experiencias previas, la socialización centrada en actividades grupales y el Juego, lo significa que todos las utilizan, mientras que 4 docentes manifestaron utilizar la inserción en el entorno y la dramatización, para un 66.7%, 2 dijeron no usarlas, para un 33.3%, en ese mismo orden el 100% sostuvo que usa la indagación dialógica o cuestionamiento, mientras que 3 manifestaron utilizar la expositiva de conocimientos elaborados para un 50%, la misma cantidad dijo no la usa, finalmente 6 dijeron que usan el juego trabajo y

juegos de exploración activa, para un 100% de la muestra, de igual manera el 100% dijo no usar otra.

Cuadro # 16- Distribución de frecuencias y porcentajes de la frecuencia con la que regularmente utilizas estas estrategias.

Estrategias	Siempre	%	Casi siempre	%	A veces	%	Nunca	%	% Total
Estrategia de recuperación de experiencias previas	4	66.7%	2	33.3%					100%
Socialización centrada en actividades grupales	3	50%	3	50%					100%
El Juego	6	100%							100%
Inserción en el entorno	6	100%							100%
Dramatización	4	66.7%	2	33.3%					100%
Indagación dialógica o cuestionamiento	3	50%	1	16.7%	2	33.3%			100%
Expositiva de conocimientos elaborados	1	16.7%	2	33.3%			3	50%	100%
Juego trabajo	3	50%	3	50%					100%
Juegos de exploración activa	3	50%	3	50%					100%
Otra							6	100%	

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

En este cuadro sobre frecuencia con la que los docentes usan estas estrategias en su práctica dentro de las Zonas de Juegos, los resultados muestran que el 66.7% usa la estrategia de recuperación de experiencias previas siempre y casi siempre la utiliza el 33.3%, la socialización centrada en actividades grupales la usa el 50% siempre y casi siempre respectivamente, el Juego y la inserción en el entorno lo usa el 100% siempre lo que significa que todos las utilizan, mientras que 4 docentes manifestaron utilizar la dramatización, para un 66.7%, 2 dijeron usarlas casi siempre para un 33.3%.

En ese mismo orden el 50% sostuvo que usa la indagación dialógica o cuestionamiento siempre, mientras que 2 manifestaron utilizarla casi siempre para un 33.3%, la expositiva de conocimientos elaborados la utilizan pocas veces para un 50%, 2 dijo usarla casi siempre, para el 33.3% y 1 dijo usarla siempre para el 16.8%, además 3 dijeron que usan el juego trabajo y los juegos de exploración activa siempre y casi siempre para un 50% para cada uno.

4.5 IV. Momentos que se ejecutan en el juego trabajo los docentes del Nivel inicial

Cuadro # 17- Distribución de frecuencias y porcentajes sobre la ejecución de los 4 momentos al implementar el juego trabajo en su aula de clases.

Momento	Si	%	No	% total
Planeación	6	100%		100%
Desarrollo	6	100%		100%
Orden	6	100%		100%
Evaluación	6	100%		100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023.

El cuadro 17, muestra la ejecución por parte de los docentes de los momentos sugeridos para implementar el juego trabajo en su aula, el resultado obtenido aquí muestra que el 100% de ellos usa la planeación, desarrollo, orden y evaluación.

Cuadro # 18- Distribución de frecuencias y porcentajes sobre la frecuencia con que llevas a cabo estos momentos cuando utilizas el Juego trabajo en su aula de clases.

Momento	Siempre	%	Casi siempre	%	A veces	%	Nunca	%	% Total
Planeación	6	100%							100%
Desarrollo	6	100%							100%
Orden	6	100%							100%
Evaluación	6	100%							100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las, docentes año 2023.

En el cuadro 18, se observa la frecuencia con la que los docentes ejecutan en el aula estos momentos sugeridos para implementar el juego trabajo en su aula, el resultado muestra que el 100% de ellos usa la planeación, desarrollo, orden y evaluación siempre.

4.6 V. Recursos de aprendizaje en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial

Cuadro # 19- Distribución de frecuencias y porcentajes sobre los recursos de aprendizaje que utilizas en las Zonas de Juegos de su aula de clases.

Recursos de	Si	%	No	%	% total
Rompecabezas	5	83.3%	1	16.7%	100%
Encajados	4	66.7%	2	33.3%	100%
Libros	6	100%			100%
Laminas	6	100%			100%
Abaco	6	100%			100%
Bingo	4	66.7%	2	33.3%	100%
Bloques	6	100%			100%
Juego de lotería	4	66.7%	2	33.3%	100%
Materiales del medio	6	100%			100%
Otro	1	16.7%	5	83.3%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes, año 2023

Este cuadro muestra el uso o no de recursos de aprendizaje en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial en su aula de clases, los resultados muestran que el rompecabezas lo usan el 83.3% lo que suma 5 docentes, y 1 no lo usa para un 16.7%, los encajados lo utilizan el 66.7%, el 33.3% no lo usa, así mismo el 100% manifestó que utiliza libros, laminas y ábaco, el bingo lo usan 4 docentes para un 66.7%, mientras que 2 no lo usan para un 33.3%, el 100% dijo utilizar bloques, 4 manifestaron usar juego de lotería, para el 66.7% y 2 dijeron no usarlo para el 33.3%, mientras que el 100% afirmó utilizar materiales del medio, finalmente 5 dijeron no usar otro recurso de aprendizaje, para el 83,3%, solo 1 dijo usarlo, para el 16.7%.

Cuadro # 20- Distribución de frecuencias y porcentajes sobre la frecuencia de uso de recursos de aprendizaje en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial por parte de los docentes.

Tipo de recursos	Siempre	%	Casi siempre	%	A veces	%	Nunca	%	% Total
Rompecabezas	1	16.7%	2	33.3%	2	33.3%	1	16.7%	100%
Encajados	2	33.3%	3	50%			1	16.7%	100%
Libros	4	66.7%	2	33.3%					100%
Laminas	4	66.7%	2	33.3%	1				100%
Abaco	2	33.3%	2	33.3%	1	16.7%	1	16.7%	100%
Bingo	1	16.7%	2	33.3%			3	50%	100%
Bloques	3	50%	3	50%					100%
Juego de lotería	1	16.7%	2	33.3%	1	16.7%	2	33.3%	100%
Materiales del medio	3	50%	3	50%					100%
Otro							6	100%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a las docentes año 2023.

El cuadro que se presenta aquí muestra la frecuencia de uso de recursos de aprendizaje en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial por parte de los docentes en su aula de clases, los resultados muestran que el rompecabezas lo usan casi siempre y a veces 33.3% lo que suma 2 docentes para cada caso, lo usa siempre y no lo usa el 16.7%, los encajados lo utilizan casi siempre el 50%, el 33.3% lo usa siempre y el 16.7% no lo utiliza, así mismo el 66.7% manifestó que utiliza libros y láminas siempre, mientras los usa casi siempre el 33.3%, el ábaco, lo usan siempre y casi siempre el 33.3% lo que suma 2 docente por cada uno, mientras que lo utilizan a veces y nunca el 16.7% respectivamente.

En esa misma dirección el bingo no lo usan nunca 3 docentes para un 50%, mientras que 2 lo utilizan casi siempre, para un 33.3%, el 50% dijo utilizar bloques, siempre y casi siempre respectivamente, lo que suma 3 docente en cada caso, 2 manifestaron usar juego de lotería, casi siempre y nunca para el 33.3% para cada uno, 1 dijo usarlo siempre y a veces, lo que equivale al 16.7% respectivamente dijeron no usarlo para el 33.3%, mientras que el 100% afirmó utilizar materiales del medio, finalmente 5 dijeron no usar otro recurso de aprendizaje, para el 83.3%, solo 1 dijo usarlo, para el 16.7%.

CAPÍTULO V.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

A continuación se presenta el capítulo 5, está conformado por el análisis e interpretación de los resultados, el cual ha sido realizado para detallar cada variable propuesta en la investigación; además se muestra en este capítulo las conclusiones del estudio con el propósito de dar respuesta a los objetivos propuestos, tanto a los específicos como al objetivo general, finalmente se muestran las recomendaciones, estas son sugerencias de los hallazgos de la investigación que están dirigidas a las instituciones y personas involucradas directamente al estudio que se ha efectuado con el fin de que se generen mejoras institucionales o en la práctica personal de las entidades y/o sujetos a los que se efectúan estas

5.1 Análisis y discusión de los resultados.

Con relación a la pregunta ¿Cuál es la condición sociodemográfica de los docentes a consultar en esta investigación?, los resultados muestran que el 100% de los docentes que participaron en el estudio son de sexo femenino, más del 60% posee título de licenciatura solamente, mientras que solo el 33% tiene especialidad. También se obtuvo que más del 60% de las docentes tiene más de 16 años en servicio y el 66% imparte docencia en preprimaria.

En lo referente la pregunta, ¿Con que frecuencia utilizan los docentes del Nivel Inicial las Zonas de Juego?, los resultados muestran que si existen Zonas de Juegos en todos los centros Educativos objeto de esta investigación, así como también se evidencio que, todos los docentes trabajan con los estudiantes en dichas Zonas de Juegos, agregar además que en el 83% de los centros existe la Zona de Arte y Juegos lógicos, en el 100% hay Zona de Dramatización, en el 66% existen las Zonas de construcción y biblioteca, finalmente no existe la Zona de Ciencia en el 83% de los centros objeto de este estudio. Con relación a la frecuencia con utilizan las docentes las Zonas de Juegos antes mencionadas se identificó que la Zona de arte, la usan siempre y así siempre en más del 66%, la de juegos lógicos, dramatización, construcción y biblioteca la utilizan siempre y casi siempre en un 100%, siendo de ciencia la menos usada, pues esta solo la utilizan siempre el 16%.

En ese sentido se evidencia que en los Centros educativos donde se realizó dicha investigación si se organizan en su mayoría según lo establecido por el

MINERD, el cual sugiere que para organizar de una manera adecuada el espacio dentro del aula del Nivel Inicial deben existir las siguientes Zonas de Juegos; Arte, Juegos lógicos, Dramatización, Construcción, Biblioteca y Ciencia, (El Trabajo Diario del Nivel Inicial, 2016, p. 31). Destacar además que la Zona de ciencia es muy poco utilizado lo que es un poco preocupante para el equipo investigador debido a que esta situación podría influir directamente en el desarrollo de la competencia fundamental científica y tecnológica establecida en el Diseño Curricular.

Con relación a la pregunta, ¿con que frecuencia utilizan los niños las Zonas de Juego del Nivel Inicial?, se obtuvo que más del 69% dijo que le gusta muchísimo y mucho la escuela, el 100% manifestó que le gusta muchísimo y mucho jugar y que además de que existen espacios para jugar en su Centro Educativo, agregar también que las Zonas de Juegos de construcción, juegos lógicos y biblioteca le gustan muchísimo y mucho a los estudiantes en más de un 60%, mientras que las de arte, dramatización y ciencia les gusta en a más del 55% un poco y mucho, de igual modo decir que los estudiantes disfrutan cada momento de su clase en su gran mayoría, pues alrededor del 70% manifestó que le gustan muchísimo y mucho cada uno de estos momentos, encuentro de grupo, juego trabajo, grupo grande grupo pequeño, actividades grupales, talleres curriculares y encuentro de grupo, destacando que el encuentro de grupo, el trabajo juego y las actividades grupales les gusta muchísimo y mucho a cerca del 86% de los niños.

Con base en los resultados anteriores se infiere que los estudiantes disfrutan su clase en su gran mayoría, y que se están desarrollando los momentos sugeridos por el MINERD, el cual sostiene que En la planificación se diseñan las actividades de cada momento del horario para que los niños y las niñas logren los aprendizajes esperados según su edad, (El Trabajo Diario del Nivel Inicial, 2016, p. 23).

En lo relativo a la pregunta, ¿cuáles son las estrategias que utilizan los docentes en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial?, se encontró que el 100% de los docentes utiliza las estrategias sugeridas en el Diseño Curricular, las cuales son; estrategia de recuperación de experiencias previas, socialización centrada en actividades grupales, el Juego, indagación dialógica o cuestionamiento, Juego trabajo y Juegos de exploración activa, mientras que la inserción en el entorno y

dramatización en un 66%, mientras la expositiva de conocimientos elaborados la utilizan en un 50%. Agregar además que las estrategias usadas con más frecuencia son el juego y la inserción en el entorno en un 100% casi siempre, la de recuperación de conocimientos previos, socialización centrada en actividades grupales, dramatización, indagación dialógica, juego trabajo y juegos de exploración activa la utilizan siempre y casi siempre.

De acuerdo con los resultados antes mostrados se puede ver que las docentes usan frecuentemente las estrategias propuestas en el Diseño Curricular actual del nivel Inicial.

En lo concerniente a la pregunta, ¿cuáles momentos ejecutan durante el juego trabajo los docentes con los estudiantes en las Zonas de Juego del Nivel Inicial?, se obtuvo que el 100% de los docentes ejecutan los cuatro momentos a la hora de implementar la estrategia de juego trabajo o exploración activa siempre. Este resultado evidencia que los docentes están llevando a cabo las recomendaciones dadas por el MINERD, para realizar su trabajo en el aula de clases y así lograr que los estudiantes egresados logren las competencias mínimas requeridas.

En la pregunta, ¿cuáles son los recursos de Aprendizajes que utilizan las docentes del Nivel Inicial del Distrito Educativo 16-07?, los hallazgos muestran que el 100% de las docentes utilizan los libros, laminas, ábaco y materiales del medio, mientras que más del 66% de las docentes usan rompecabezas, encajados, bingo y juego de lotería. Además, en lo relativo a la frecuencia de uso de estos recursos se pudo observar que los encajados, libros, laminas, bingo, bloque y materiales del medio, son utilizados siempre y casi siempre por el 100% de las docentes, mientras que los rompecabezas y juegos de lotería, lo utilizan en más de un 50% siempre y casi siempre.

Estos resultados coinciden con lo planteado en el Diseño Curricular del Nivel Inicial (2020), el cual establece que los recursos de aprendizaje son fundamentales para implementación del currículo del Nivel Inicial, ya que son un soporte para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la construcción del conocimiento y el desarrollo de competencias. Ayudan a organizar el conocimiento, facilitan el proceso de investigación y el

autoaprendizaje, estimulan la imaginación, la creatividad y autonomía, favorecen procesos educativos dinámicos y participativos, (p. 95).

5.2 Conclusiones:

Estas se han realizado tomando en consideración los objetivos del estudio

Con relación a las condiciones sociodemográficas de las docentes del Nivel Inicial, se concluye, que todas las docentes son de sexo femenino, tienen el grado de licenciadas, y menos de la mitad de ellas posee el grado de especialidad, además la gran mayoría tiene 16 años o más en servicio docente.

En lo relativo a la frecuencia con que utilizan las docentes del Nivel Inicial las Zonas de Juegos para el Aprendizaje de los Niños. Se concluye que, si existen Zonas de Juegos en todos los centros Educativos objeto de este estudio, todos los docentes trabajan con los estudiantes en dichas Zonas de Juegos, en la gran mayoría de los centros existe la Zona de Arte, Juegos lógicos de Dramatización, de construcción y biblioteca, pero no existe la Zona de Ciencia en la gran mayoría de los centros objeto de esta investigación. Las profesoras utilizan siempre y casi siempre en su gran mayoría las Zonas de Juegos antes mencionadas, siendo la Zona de ciencia la menos usada.

En la entrevista aplicada a los estudiantes se concluye que a ellos les gusta muchísimo y mucho jugar en la escuela, además que les gusta cada momento de actividades en el aula especialmente los momentos en donde se realizan actividades en donde existan algún tipo de juegos.

En lo concerniente a las estrategias que utilizan las docentes del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, se concluye que los docentes utilizan todas las estrategias propuestas en el Diseño Curricular del nivel Inicial.

En lo que tiene que ver con los momentos que llevan a cabo los docentes al implementar la estrategia del juego trabajo en las Zonas de Juegos del Nivel Inicial, se obtuvo que, las docentes llevan a cabo siempre y casi siempre al realizar las actividades todos los momentos que se propone el trabajo diario del Nivel Inicial del MINERD.

En lo relativo a los recursos de Aprendizaje que utilizan las profesoras del Nivel Inicial en las Zonas de Juegos. Se concluye que los docentes usan siempre y casi siempre los recursos de aprendizaje adecuados para su labor, los cuales propone el MINERD, en el trabajo diario del Nivel Inicial

5.3 Recomendaciones

Al Distrito Educativo 16-07 de Villa la Mata:

Dar el seguimiento necesario al Nivel Inicial del Distrito Educativo 16-07, a los fines de observar que en todas las aulas existan las Zonas de Juegos que sugiere el Currículo deben tener todas las aulas de dicho Nivel, especialmente, la Zona de juegos de ciencia, así como también dotar de los recursos necesario para que esto sea posible.

A los docentes del Nivel Inicial:

Tener pendiente la de manera precisa cuales son las Zonas de Juegos que deben tener las aulas donde desarrollan su labor para que así no falten Zonas de juegos en ellas.

A la Universidad Tecnológica del Cibao Oriental UTECO:

Iniciar un proceso de socialización de los resultados de este tipo de investigaciones con los Distritos Educativos, para que ellos a su vez lo compartan con los centros educativos en donde se realizó el estudio.

Referencias:

- Arias, F. G. (2016). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. 6ta. Edición* (7.a ed.). Episteme.
- Arnaiz, V. y Elorza, C. (2013). *Los talleres en Educación Infantil. Espacios de crecimiento*. Barcelona: Graò. (18)
- Barkley, E. y Cross, K. (2013). *Técnicas de Aprendizaje Colaborativo*. Madrid España. Editorial Morata S. L.
- Coila Mamani, W., & Fajardo Torres, R. (2014). *Material didáctico para la formación por competencias*. Recuperado de: <https://waldooc.files.wordpress.com/2013/10/material-didactico-en-la-f-c.pdf>
- De La Cruz Gamboa, M. M., & González Martell, V. N. (2017). *Influencia del material educativo no estructurado en el aprendizaje de resolución de problemas de adicción y sustracción en las niñas del segundo grado de educación primaria, Institución Educativa N° 81007 "Modelo"*. Universidad Nacional de Trujillo. [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9069/DE%20LA%20CRUZ%20GAMBOA GONZALEZ%20MARTELL .pdf? sequence= 1&is Allo we d=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9069/DE%20LA%20CRUZ%20GAMBOA%20GONZALEZ%20MARTELL.pdf?sequence=1&isAllo%20we%20d=y)
- De Jesús, J., Rodríguez, P. y Rivas P. (2020), *Metodología Juego-Trabajo para Fomentar la Autonomía y la Socialización en los Niños del Nivel Pre Primario*, ISFODOSU, Santiago, Republica Dominicana (tesis de grado), Recuperado de: <https://biblioteca.isfodosu.edu.do/opac-tmpl/files/tc/EPH-Metodologiajuegotrabajoparafomentarlaautonomiaylasocializacionenlosnios.pdf>.
- Euro innova (2022, 11/05), *Rincones de Aprendizaje*, recuperado de: <https://www.euroinnova.do/blog/rincones-de-aprendizaje>
- Esteves Fajardo, Z. I., Garcés, N., Toala Santana, V. N., & Poveda Gurumendi, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 168-176.

- Federación de enseñanza de CC. OO Andalucía (2013), Trabajo por rincones en Educación Infantil, *Temas para Educación*. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/>
- González, M. (2017), *La Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil desde el ámbito Familiar y Escolar*. Universidad de la Laguna, España. (Tesis de grado). Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/5194>
- González Rodríguez, Raidel, & Cardentey García, Juan. (2018). Los recursos del aprendizaje: una necesaria aproximación a su uso en la formación médica. *EDUMECENTRO*, 10(2), 21-32. Recuperado en 05 de abril de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742018000200003&lng=es&tlng=es.
- Guerra, M., & Zuccoli, F. (2014). Inusual Materials in Pre and Primary Schools: Présense and Actions [Materiales inusuales en Educación Infantil y Primaria: presencia y acciones]. *Unusual Materials in Pre and Primary Schools: Presence and Actions*. <https://www.researchgate.net/publication/275015070>
- Guerrero, J. Hernández (2020, julio 5). Los Ambientes de Aprendizaje: Definición, Características y Recomendaciones: <https://docentesaldia.com/2020/07/05/los-ambientes-de-aprendizaje-definicion-caracteristicas-y-recomendaciones/>
- Huambaguete Atzazo, C. P. (2011). Recursos didácticos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de lenguaje, del quinto año de educación general básica Chiguaza, Cantón Huamboya, periodo 2010-2. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3241/1/UPS-CT002522.pdf>
- Hernández, R. , Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México. Editorial McGraw-Hill
- Hernández, R. , Fernández, C. y Baptista, M. (2018). *Metodología de la Investigación*. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta, recuperado de <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Ibáñez, C. (2010). *El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Madrid: La Muralla. (219)

- Ledesma, A., C. (2014), Uso y distribución de espacios escolares, Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/2911/TFG-L155.pdf?sequence=1>
- Macanlop (2023), *los rincones molan de* , Recuperado de: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/mcanlop/2023/03/26/los-rincones-de-aprendizaje-y-su-organizacion-en-el-aula-de-educacion-infantil/>
- Macías, R., López, S. (2018). El Juego como Estrategia Metodológica en los Niños del Nivel Inicial, Universidad estatal de Milagros en Ecuador, (Tesis de grado). Recuperado de: <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4102>
- Martín, J. (2013). Organización y funcionamiento de rincones en Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 13, 3-4.
- Mentalluvia (2023, ene. 18) *¿Qué son las actividades pedagógicas para alumnos?* Recuperado de: [Mentalluviahttps://mentalluvia.com/contacto/](https://mentalluvia.com/contacto/)
- Ministerio de Educación de la República Dominicana (2016). Diseño Curricular del Nivel Inicial. Santo Domingo, República Dominicana
- Ministerio de Educación de la República Dominicana (2020). Diseño Curricular del Nivel Inicial. Santo Domingo, República Dominicana
- Ministerio de Educación de la República Dominicana (2016). El trabajo diario del Nivel Inicial. Santo Domingo, República Dominicana
- Mi primera infancia (2020, 05/3), *Rincones Pedagógicos de la Primera Infancia*, recuperado de: <https://www.miprimerainfancia.com/rincones-de-aprendizaje/>
- Moreno Lucas, F. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. *ResearchGate*. <https://www.researchgate.net/publication/314541524>

- Ospina Medina, M. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Ibagué: Universidad del Tolima, 2015. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/d0169184-1f55-40a6-8e39-db39ea457175>
- Palladino (2010), *Introducción a la demografía*. recuperado de <https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/files/aps/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20DEMOGRAF%C3%8DA%20APS.pdf>
- Ramos, H. (2019), *La planificación en el Nivel Inicial, guía de orientaciones*. Recuperado de: https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/la_planificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n_inicial_gu%C3%ADa_de_orientaciones.pdf
- Rosa, L. (2014), *Incidencia de las Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Motricidad Fina en el Tercer Ciclo del Nivel Inicial*, Universidad Abierta para Adultos (UAPA), Santiago Republica Dominicana, (Tesis de Maestría), recuperado de: <https://rai.uapa.edu.do/bitstream/handle/123456789/1170/INCIDE~4.PDF>
- Rodríguez, J. (2011). Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas. *Revista Docencia e investigación*, 21, 109-110.
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. Recuperado en 05 de abril de 2023, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tlng=es.
- Vásquez, M. (2014) *“Importancia de la Diversidad de Materiales Educativos en los Rincones de Aprendizaje en el Nivel Inicial”* universidad Rafael Landívar, [tesis de grado], Quetzaltenango, México. Recuperado: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Vasquez-Marissa.pdf>
- Wikipedia (2021). *Historia de Villa la Mata*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/La_Mata_\(Rep%C3%BAblica_Dominicana\)#Historia](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Mata_(Rep%C3%BAblica_Dominicana)#Historia)

ANEXOS



República Dominicana

**Universidad Tecnológica del Cibao Oriental
(UTECO)**

Universidad patrimonio de la comunidad

Estimada: Docente, la entrevista que se le hará a continuación es con el propósito de realizar nuestro Trabajo de Grado, titulado “Las Zonas de Juego Para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-07.”. Para optar por el título de Licenciadas en Educación, mención Educación Inicial. Las informaciones suministradas serán manejadas de forma confidencial.

Sección I: Condiciones Socio Demográficas.

Lea atentamente y luego marque con una X la respuesta correcta

1. ¿Su sexo es?

- a) Femenino____
- b) Masculino____

2. ¿Su nivel académico es?

- a) Técnico____
- b) Licenciado/a_._.____
- c) Especialista____
- d) Magister____
- e) Doctorado____

4 ¿Su tiempo en servicio docente esta entre?

- a) 1-5 años____
- b) 6-10 años_._.____
- c) 11-20 años_._.____
- d) 21 años o mas____

5. ¿En cuál de estos grados del nivel inicial imparte usted docencia?

- a) pre kínder____
- b) Kínder____
- c) Pre primario_._.____

Sección II. Las Zonas de Juego del Nivel Inicial (marca con una x las respuestas que consideres correctas)

1 ¿Existen dentro de su aula Zonas de Juego?

a) Si__

b) No__

Si su respuesta es sí, responda las siguientes preguntas marcando con una x la respuesta que consideres correctas.

2. ¿trabajas con tus estudiantes en las zonas de juego?

a) Si__

b) No__

3. Marque con una x las Zonas de Juego que existen en su aula de clases

Zona o Rincón	Si	No
Arte		
Juegos lógicos		
Dramatización		
Construcción		
Biblioteca		
Ciencia y tecnología		
Otro		

1. Marque con una x la frecuencia con la que regularmente utilizas las Zonas de Juego que existen en su aula de clases

Frecuencia de uso de las Zonas o Rincón Juego	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Arte				
Juegos lógicos				
Dramatización				
Construcción				
Biblioteca				
Ciencia y tecnología				
Otro				

Sección III. Estrategias utilizadas por los docentes del Nivel Inicial

1. Marque con una x las Estrategia que utilizas en su práctica docente

Estrategias	Si	No
Estrategia de recuperación de experiencias previas		
Socialización centrada en actividades grupales		
El Juego		
Inserción en el entorno		
Dramatización		
Indagación dialógica o cuestionamiento		
Expositiva de conocimientos elaborados		
Juego Trabajo		
Juegos de exploración activa		
Otra		

2. Marque con una x la frecuencia con la que regularmente utilizas estas Estrategias en las Zonas de Juego que existen en su aula de clases

Estrategias	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Estrategia de recuperación de experiencias previas				
Socialización centrada en actividades grupales				
El Juego				
Inserción en el entorno				
Dramatización				
Indagación dialógica o cuestionamiento				
Expositiva de conocimientos elaborados				
Juego Trabajo				
Juegos de exploración activa				
Otra				

Sección IV. Momentos que se ejecutan en el juego trabajo los docentes del Nivel inicial

1. Marque con una x si realizas o no estos momentos en su aula de clases

Momento	Si	No
Planeación		
Desarrollo		
Orden		
Evaluación		

2. Marque con una x, la frecuencia con que llevas a cabo estos momentos cuando utilizas el Juego trabajo en su aula de clases

Momento	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Planeación				
Desarrollo				
Orden				
Evaluación				

Sección V: Recursos de aprendizaje en el Nivel Inicial

1. Marque con una x si usas o no estos Recursos de aprendizaje en su aula de clases

Tipo de Recurso	Si	No
Rompecabezas		
Encajados		
Libros		
Laminas		
Abaco		
Bingo		
Bloques		
Juego de lotería		
Materiales del medio		
Otro		

2. Marque con una x la frecuencia con la que utiliza estos Recursos de aprendizaje en su aula de clases

Tipo de Recurso	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Rompecabezas				
Encajados				
Libros				
Laminas				
Abaco				
Bingo				
Bloques				
Juego de lotería				
Materiales del medio				
Otro				



República Dominicana

**Universidad Tecnológica del Cibao Oriental
(UTECO)**

Universidad patrimonio de la comunidad

Estimado/a: estudiante, la entrevista que se le hará a continuación es con el propósito de realizar nuestro Trabajo de Grado, titulado “Las Zonas de Juego Para el Aprendizaje de los Niños del Nivel Inicial, Distrito Educativo 16-07.”. Para optar por el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, Mención Educación Inicial. Las informaciones suministradas serán manejadas de forma confidencial.

Sección I: Zonas de juegos del Nivel Inicial

Sección II. Las Zonas de Juego del Nivel Inicial (marca con una x las respuestas que consideres correctas)

1 ¿Te gusta jugar en la escuela?

c) Si__

d) No__

Si su respuesta es sí, responda las siguientes preguntas marcando con una x la respuesta que consideres correctas.

2 ¿Existen espacios donde tú puedas jugar en tu escuela?

c) Si__

d) No__

3. Selecciona las Zonas de Juego que más te gustan en tu aula de clases

Zona de Juego	Si	No
Arte		
Juegos lógicos		
Dramatización		
Construcción		
Biblioteca		
Ciencia		
Otro		

4. De estos momentos de la clase, ¿Cuáles son los que más te gustan en tu clase?

Momento o actividad	Grado en el que le gusta la actividad			
	Muchísimo	Mucho	Un poco	Nada
Encuentro de grupo.				
Juego trabajo				
Grupo grande, grupo pequeño				
Actividades grupales				
Los talleres curriculares				
Encuentro de grupo.				