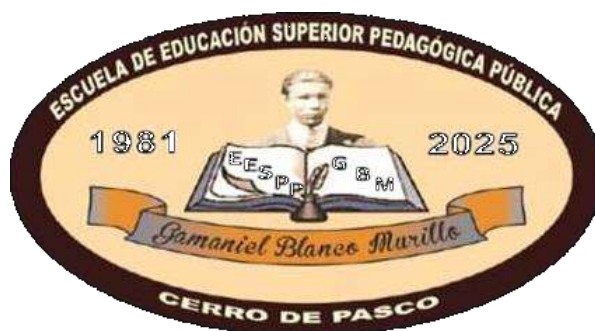


**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**DIRECCION DE FORMACION INICIAL DOCENTE**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PASCO**  
**ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PÚBLICA**  
**“GAMANIEL BLANCO MURILLO”**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**El Juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel De María" Del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca, Provincia y Región de Pasco**

**Para optar el grado académico de Bachiller en Educación**

**PRESENTADO POR:**

1. MOYA ALBORNOZ, Mary Luz
2. REYES JUSTO, Aida
3. SERRANO BALDEON, Elizabeth Miriam

**ASESOR: VIZARRETA SANCHEZ, Juan Abdón**

**CERRO DE PASCO - PERÚ -2025**

# Reyes Justo Aida Reyes Justo

## “EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3261730875

Fecha de entrega

27 may 2025, 10:01 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

27 may 2025, 10:33 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

TRABAJO\_DE\_INVESTIGACION\_ED.\_INICIAL2024.pdf

Tamaño de archivo

3.8 MB

71 Páginas

13.792 Palabras

71.290 Caracteres

# 23% Tính tương đồng nói chung

Tổng cộng của tất cả các kết quả trùng khớp, bao gồm cả các nguồn trùng lặp, cho mỗi c...




## Đã lọc khỏi Báo cáo

- ▶ Văn bản được trích dẫn
- ▶ Kết quả trùng khớp nhỏ (ít hơn 8 từ)

## Các tiêu chí loại trừ

- ▶ 53 kết quả trùng khớp đã loại trừ

## Nguồn hàng đầu

- 22%  Nguồn Internet
- 4%  Ấn bản
- 16%  Bài tập được nộp (bài của học sinh)

## Cờ chỉ báo về tính toàn vẹn

0 cờ chỉ báo về tính toàn vẹn để đánh giá

Không phát hiện thấy văn bản nào nghi ngờ là ngụy tạo.

Các thuật toán trong hệ thống của chúng tôi xem xét kỹ lưỡng một tài liệu để phát hiện sự không nhất quán khiến cho tài liệu đó khác với một bài nộp bình thường. Nếu nhận thấy điều gì lạ, chúng tôi sẽ gắn cờ để bạn xem xét.

Cờ không nhất thiết là dấu hiệu chỉ báo có vấn đề. Tuy nhiên, bạn nên chú ý vào phần đó để xem xét thêm.

## **DEDICATORIA**

Con especial afecto:

A nuestros padres, impulsores de nuestro porvenir, respaldo de siempre.

A nuestros hijos, razón de nuestra constante superación.

## **PRESENTACION**

Iniciamos nuestra curiosidad investigativa preguntándonos ¿Será posible aprender jugando? ¿Los estudiantes se distraen y ponen en riesgo su proceso educativo? Estas y otras preguntas son comunes al hablar del juego como estrategia de aprendizaje. Aun así, el gran reto es orientar correctamente las actividades lúdicas a fin de poder generar aprendizajes significativos. Aprendizaje que queda en la memoria de los alumnos de forma permanente y se refleja en experiencias educativas de calidad. Así como el factor de su proceso de socialización y el desarrollo de sus emociones, la formación de su responsabilidad en el contexto de la sociedad en la que le va a tocar desarrollar, madurar su personalidad.

La planificación educativa, en el marco de la transformación digital, busca caminos atractivos para integrar elementos fundamentales de la interacción formal con otros elementos de la educación de calidad, especialmente para los niños. Las actividades lúdicas, así como el juego didáctico como estrategia de enseñanza son perfectos para el logro de los objetivos planificados.

Los primeros años de vida de un ser humano son los años en los que se aprende con mayor rapidez. Es debido a esto, que las estrategias educativas deben ser aprovechados en todas las circunstancias a su alcance. Solo así se fomentará y logrará el

desarrollo integral de habilidades cognitivas, el bienestar emocional y la salud física y mental de los educandos. De esta manera, la exploración y la reacción de nuevas experiencias a través del juego como estrategia de aprendizaje es pertinente a lo largo de toda la infancia. Aprender no es sinónimo de aburrimiento. Teniendo en cuenta que las primeras etapas de crecimiento son fundamentales en la educación, Debiendo asegurarse de crear una sólida relación enseñanza-diversión, estimulación. Esto implica un mayor impacto en la vida de los estudiantes.

Al aprovechar el enorme potencial del juego como estrategia de aprendizaje se incentiva, en primer lugar, el aprendizaje espontáneo. Cuando se le presenta a los niños una actividad divertida y lúdica, se crean ambientes de aprendizaje, donde no se va a necesitar el paso a paso propio de la educación tradicional para desarrollar su propio proceso de enseñanza, aprendizaje de manera natural, dinámica y continua.

En segundo lugar, aunque el desarrollo como proceso de maduración en el aprendizaje son de por sí bastante complejos, el juego permite que estos se den en diversos ámbitos. Facilitando la asimilación de conocimientos. La reflexión, la solución de problemas lógicos, la sociabilización, la creatividad que son algunos de los campos donde el juego es trascendente para el logro de objetivos de alto impacto.

El juego como estrategia de aprendizaje, presenta múltiples interacciones en el camino educativo. Puesto que, a través de él, los estudiantes expresan, amplían y analizan sus experiencias, dándole un determinado sentido al mundo. Los niños se sentirán incluidos y alentados a participar activamente y continuar aprendiendo, poniendo en práctica actividades físicas y mentales. Por otro lado, especialmente considerando la tecnología, la educación virtual, el juego como estrategia de aprendizaje también es interactivo.

Lo anterior significa que los más pequeños podrán compartir experiencias con sus

otros compañeros y maestros a través de la tecnología. A su vez, desarrollaran habilidades tecnológicas tan necesarias en el mundo del avance de la ciencia y la tecnología. Por último, mediante la interactividad mencionada anteriormente, el juego se transforma en una herramienta interactiva y ubicua. Aprender jugando reta a los niños a volver sobre su conocimiento, crear hipótesis y probar posibilidades. Con los dispositivos tecnológicos los juegos salen del aula con los niños al mismo tiempo que las posibilidades para continuar aprendiendo.

El principal deber del juego como estrategia de aprendizaje es generar placer, determinar grados emocionales, así como controlar su inteligencia emocional. Es necesario considerar que el placer lo conforma, la diversión, la interacción y la espontaneidad.

## RESUMEN

Hemos visto por conveniente estructurar como objetivo, la utilización del juego como recurso didáctico a fin de observar su influencia en el aprendizaje significativo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ángel de María del pueblo joven Tupac Amaru del Distrito de Chaupimarca, Provincia y región Pasco, durante el periodo del año lectivo 2023, Para ello hemos considerado la población de un total de 20 niños y se aplicó el instrumento a 15 sujetos muestrales, mientras que en el caso de las docentes se aplicó el instrumento a todos; analizándose las dimensiones del juego como recurso didáctico, concluyendo que el juego como recurso didáctico, es uno de los medios más concretos que utilizan los docentes del nivel inicial, las que lo utilizan, inclusive conceptualizan que es una forma relevante y creadora en el contexto del aprendizaje significativo demostrando inclusive de como descubrimos otras realidades en la que el niño aflora capacidades de iniciativa y socialización, maduración de sus emociones.

**Palabras clave:** El juego, recurso didáctico, emociones, empatía,

Maduración, socialización, maduración espiritual, aprendizaje significativo.

## **ABSTRAC**

We have seen it convenient to structure as an objective, the use of the game as a didactic resource in order to observe its influence on the significant learning of 5-year-old children of the Initial Educational Institution "Ángel de María of the young town Tupac Amaru of the District of Chaupimarca, Province and region of Pasco, during the period of the 2023 school year. For this we have considered the population of a total of 20 children and the instrument was applied to 15 sample subjects, while in the In the case of teachers, the instrument was applied to everyone; analyzing the dimensions of the game as didactic, concluding that the game as didactic is one of the most concrete means used by teachers at the initial resource level, those who use it, even conceptualize that it is a relevant and creative form in the context of meaningful learning, demonstrating inclusiveness of how we discover other realities in which the child emerges capacities for initiative and socialization, maturation of their emotions.

**Keywords:** The game, teaching resource, emotions, empathy, Maturation, socialization, spiritual maturation, meaningful learning.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARÁTULA	
HOJA DEL JURADO	ii
DEDIDACTORIA	iii
PRESENTACIÓN	iv
RESUMEN	vii
ABSTRAC	viii
CONTENIDO	ix
CONTENIDO DE TABLAS	xii
CAPÍTULO I	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.1. Problemas específicos	2
1.3. Justificación	3
1.4. Objetivos de la investigación	5
1.4.1. Objetivo general	6
Objetivos específicos	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO	7
2.1.1. Antecedentes de la investigación	
2.2. Internacionales	7
2.2.1. Nacionales	8
2.3. Bases teóricas	10

2.3.1. El juego como recurso didáctico	10
2.3.1.1. Concepto del juego.	10
2.3.1.1.1. El juego, como elemento educativo	11
2.3.1.2. Juego y educación	12
2.3.1.2.1. Teorías biológicas del juego	13
2.3.1.2.2. Teorías fisiológicas del juego	13
2.3.1.2.3. Teorías psicológicas del juego	14
2.3.1.2.4. Teorías sociológicas del juego	14
2.3.1.3. Características del juego	15
2.3.1.4. Clasificación de los juegos	15
2.3.1.5. Relaciones humanas en el juego	16
2.3.1.6. Clasificación de los juegos didácticos	16
a. Realidad para el aprendizaje significativo:	17
2.3.2. Aprendizaje significativo	18
2.3.2.1. Definición de aprendizaje	18
2.3.2.1.1. Tipos de aprendizaje	19
A. Por la forma de adquirir la información	19
B. Por la forma de procesar la información	19
C. Aprendizaje significativo	19
D. Por la forma de adquirir la información	20
E. Por la forma de procesar la información	20
F. Aprendizaje significativo	20
2.3.2.1.2. Estrategias de aprendizaje	22
2.3.2.2. Estilos de aprendizaje	22
2.4. Definiciones conceptuales	24
Agilidad	24
Amistad	24
Confianza	24
Consejos	24
Criterios	25
Desarrollo físico	25
Disciplina	25
Elegancia	25

Espacio	25
Juego	25
Libertad	25
CAPÍTULO III	26
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	26
3.1. Hipótesis	26
3.1.1. Hipótesis general	26
3.1.2. Hipótesis específicos	26
3.2. Tipo de investigación	27
3.3. Nivel de investigación	27
3.4. Método	27
3.5. Población y muestra	27
3.5.1. Población	27
3.5.2. Muestra	28
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	28
3.6.1. Ficha de observación	28
3.6.2. Encuestas a los docentes	28
a. Ficha de observación	28
b. Ficha de encuesta	28
c. Cuaderno de campo	29
d. La lista de cotejo	29
e. La ficha de validación	29
3.7. Análisis de datos	29
CAPÍTULO IV	30
MARCO PRÁCTICO	30
4.1. Diagnóstico del Contexto.	30
4.2. Sistematización de la información	31
4.3. Resultados de la observación a los niños de la I.E.I. “Ángel de María” de Túpac Amaru, de Chaupimarca, provincia y región Pasco.	32
4.3.1. Interpretación de resultados	32
4.4. Evaluación de los resultados	39
Jugar para aprender	40
CONCLUSIONES	42

RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXO	

## CONTENIDO DE TABLAS

	Pág.
Tabla N° 1: Operacionalización de variables	31
Tabla N° 2: ¿Los niños se muestran animados en participar en actividades lúdicas?	33
Tabla N° 3: ¿Los niños se sensibilizan con sus compañeros?	34
Tabla N° 4: ¿Los niños demuestran ira en momentos de enfrentamiento?	35
Tabla N° 5: ¿Los niños colaboran, facilitan y comparten los juguetes y espacios?	36
Tabla N° 6: ¿Los niños prestan atención y respetan las normas de convivencia?	37
Tabla N° 7: ¿Los niños se involucran a los juegos respetan las normas y cumplen reglas?	38
Tabla N° 8: ¿Sus niños son creativo que expresan sus imaginaciones dentro del arte?	39

## **CAPÍTULO 1**

### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Planteamiento del problema**

La Institución Educativa, Jardín de Niños "Ángel de María" se localiza en Asentamiento Humano Túpac Amaru del distrito de Chuquimarca, Provincia y Región de Pasco adscrita a la UGEL Pasco la que comprueba el servicio educativo, y esta última corresponde a la Gerencia regional de educación DRE Pasco. La Institución Educativa, Jardín de Niños "Ángel de María" quiere hallar y desplegar personas acreditadas con una alta autoestima, competencias sociales y una sólida formación académica, moral y emocional para que los estudiantes puedan lograr el éxito personal y profesional en una sociedad moderna y cambiante, asimismo presta una educación de la más alta calidad en un medio de enseñanza seguro, en donde nuestros estudiantes alcanzan su total crecimiento espiritual, físico, social, intelectual, moral y emocional.

En conjunto estos elementos forman parte el Sistema de Jardín "Ángel de María", que es una propuesta educativa y metodológica guiada a conquistar lo mejor de cada estudiante, pero en el contexto del currículo debe considerarse en un mayor porcentaje la práctica de la diversidad de juegos que interactúan con el proceso enseñanza-aprendizaje, como una contextualización explícita en el marco de la formación integral de cada estudiante.

#### **1.2. Formulación del problema**

En los infantes las manifestaciones del aprendizaje se dan a través del juego, la mayoría de las instituciones educativas se han implementado con infraestructuras, equipos y otros medios y materiales para que puedan conseguir que el niño llegue a tener una formación integral y puede enfrentar con éxito todo tipo de situaciones y

circunstancias que el transcurrir de la vida se le va a presentar.

A pesar de tener conocimiento de que uno de los medios para lograr un aprendizaje significativo dentro de los estudiantes es el juego, algunos docentes todavía no le dan la debida jerarquía e importancia al juego considerando este recurso como algo secundario y no como un recurso que permite alcanzar metas mucho más allá de las planteadas, planificadas como fin y como medio.

En ese contexto los padres de familia, como docentes deberían solicitar que los ambientes de los niños deben estar implementados correctamente con materiales u objetos concretos dirigidos netamente a su aprendizaje a través del juego, estos materiales deben tener características de acuerdo a la edad y que estos generen el interés en su uso por parte de los niños de edades tempranas.

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial "¿Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco?

#### **1.2.1. Problemas específicos**

1. ¿En qué medida influye el juego en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial, Jardín de Niños "¿Ángel de María" del Pueblo Joven Tupac Amaru del distrito de Chaupimarca, ¿provincia y Región de Pasco?
2. ¿Cómo influye el juego como recurso didáctico en el contexto del aprendizaje significativo considerando su desenvolvimiento psicológico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "¿Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco?

3. ¿Cuál es la influencia del juego considerando las características del desarrollo y maduración en la socialización teniendo en cuenta el aprendizaje significativo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "¿Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco?

### **1.3. Justificación**

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. En los primeros años de vida el juego se presenta como un factor preponderante en el marco del proceso de socialización, siendo los padres los principales recursos humanos presentes, sirviéndose además como medio para relacionarnos con los demás. Debemos considerar al juego como principal elemento de recreación y a partir de ello utilizarlo como recurso didáctico para beneficiar el proceso de aprendizaje. Por ello vamos a conocer sus características, funciones, tipologías, aplicaciones prácticas, y como el juego vincula al deporte con la salud del ser humano. Es necesario considerar aspectos teórico relevantes de los tipos de juegos que engloban la realización y funcionamiento adecuado del desarrollo del ser humano, para el cual podemos nombrar los tres tipos de juegos trascendentes, como son el juego sensorio motriz; que consiste poner en práctica una serie de actividades que vayan a interactuar con los sentidos así como el movimiento físico. Siendo una de las formas para observar y descubrir el cuerpo y su entorno. Observamos por ejemplo el desarrollo de las habilidades motoras estimulando la creatividad, Ayudando a relacionarse con el

entorno, Contribuyendo al desarrollo psicomotor.

De otro lado, podemos mencionar el desarrollo de la fantasía y los juegos simbólicos que son actividades en las que los niños usan su imaginación para representar objetos, acciones o escenas. También se les conoce como juegos de representación o de imaginación cuyas características se observan por ejemplo; cuando los niños usan objetos, acciones, o ideas para representar una diversidad de cosas, transformando la realidad con su fantasía.

Los niños representan otros roles, o actividades cotidianas, que no realizan normalmente.

Los niños ponen en práctica conductas aprendidas a través de la observación.

Por lo tanto, también se Benefician al encontrar en el contexto de su formación la siguiente caracterización:

- Estimulan el aprendizaje de nuevas formas de percibir el mundo.
- Estimulan la activación de habilidades y competencias socioemocionales.
- Estimulan la expresión de sentimientos.

Son esenciales para el desarrollo de la creatividad y la capacidad de los niños para pensar de manera abstracta. Además, se fomenta una situación de comunicación muy viable y comprensiva.

#### Ejemplos

- Usar un trozo de madera como si fuera un teléfono o un automóvil.
- Convertir una caja de cartón en un barco pirata o una escoba en un caballo.
- Fingir que son padres, madres u otros personajes reales.
- Construir una ciudad con bloques.
- Crear un teatro de títeres con calcetines viejos o marionetas.
- Jugar a ser superhéroes.

Del mismo modo podemos mencionar los juegos por reglas que son aquellos en los que los jugadores deben conocer y respetar una serie de normas, instrucciones y/o reglas para jugar, teniendo previsto un objetivo o meta a lograr. Estos juegos, en diversas ocasiones, ofrecen a los participantes un fomento de la socialización y la cooperación.

La investigación se justifica ya que existen diversas teorías e investigaciones que afirman que el juego es algo innato de tu niño a través del cual un niño puede aprender diversos mecanismos y conocimientos que van comprendiendo a lo largo de su vida, sin embargo algunos docentes que son encargados de la enseñanza del nivel inicial no han podido comprender cómo el juego puede influir de manera significativa dentro del aprendizaje de un niño, de allí la justificación e importancia de la realización de esta investigación, esperando les sirva a las profesoras en actividad, así como a las nuevas generaciones de docentes y las autoridades educativas puedan establecer puntos de encuentro donde los agentes educativos reflexionen y valoren la utilidad del juego para alcanzar mejores y mayores

aprendizajes significativos en sus niños.

## **1.4 Objetivos de la investigación**

### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar la influencia que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca provincia y región de Pasco.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

1. Conocer en qué medida influye el desarrollo físico a través del juego en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca provincia y región de Pasco.
2. Conocer la influencia del juego en el desenvolvimiento psicológico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco.
3. Determinar las características del desarrollo de la socialización a través del juego en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco.

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

Arévalo y Carreazo (2016, pág. 23), realizaron la investigación titulada "El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del hogar infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos", aprobada por la Universidad de Cartagena-Colombia. Estudio que tuvo como finalidad, Analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín A de H.I.C. Asociación de Padres de Familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas. En el mismo concluyeron lo siguiente: el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas

áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera.

Puchaicela (2018, pág. 12), en su investigación titulada "El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018"; aprobada por la Universidad Nacional de Loja-Ecuador, tuvo como finalidad, mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja, periodo 2017-2018. Estudio en el que concluye lo siguiente: mediante la aplicación de técnicas e instrumentos de diagnóstico se identificó que los estudiantes tenían dificultades en el aprendizaje de la multiplicación y división, ya que el docente no utiliza el juego como estrategia didáctica para enseñarles a multiplicar y dividir de manera divertida y significativa. Luego de diseñar la propuesta alternativa, se aplicó el taller pedagógico con varios juegos didácticos para mejorar la enseñanza- aprendizaje de la multiplicación y división en los estudiantes, se pudo comprobar y validar de manera efectiva el impacto del taller pedagógico mediante el análisis estadístico y descriptivo de los resultados para identificar la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división de los estudiantes.

Quiñones (2018, pág. 15), presentó su investigación titulada "El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017", aprobada por la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, que tuvo como finalidad; determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017. También tuvo como objetivo,

determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017. Las conclusiones a las que arribó son las siguientes: la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemática, la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos, la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación, y la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento.

Cerda (2017), en su investigación titulada "Influencia de los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del área de Ciencia y Ambiente En los niños del tercer grado de Educación Primaria en la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte", aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, tuvo como finalidad; demostrar el efecto que tienen los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte. Estudio en el que concluye lo siguiente: los juegos como recursos didácticos favorecen significativamente el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y Ambiente en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte. ( $p < 0.05$ ). Favorece significativamente el desarrollo del aprendizaje conceptual, del aprendizaje procedimental y el aprendizaje actitudinal en los niños del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 0026 Aichi Nagoya-Ate Vitarte.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego como recurso didáctico**

#### **2.2.1.1. Concepto del juego.**

El juego es uno de los diversos medios mediante el cual el ser humano ha conseguido aprender diversos conocimientos, la forma en que se da o desencadena proviene de la creatividad, del descubrimiento y es por ello que es una herramienta la cual puede ser empleada de muchas formas.

Consideramos el juego como actividad que presenta un fin en sí mismo, puesto que el ser humano realiza una serie de actividades durante el transcurrir de su vivencia ello con la finalidad de lograr objetivos como una madurez emocional y una convivencia social placentera en virtud de todo un esquema equilibrado de convivencia social.

El juego tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve por tanto el juego es una actividad natural, espontánea del niño a su vez ésta fomenta la adquisición de una diversidad de aprendizajes, inclusive ayudando a fomentar una diversidad de conductas, comportamientos dentro de una sociedad, considerándose como un parámetro fundamental especialmente en la convivencia dentro de la escuela, el aula y la interacción con su comunidad educativa en el transcurrir de su vida particular, ello le permitirá investigar, explorar, manipular y experimentar los diversos juegos, inclusive va a facilitar el desarrollo integral del niño.

El juego es innato en todo niño es por ello que se debe emplear estos elementos lúdicos como una estrategia didáctica ya que a través de él se puede conseguir grandes logros porque se conoce que para que el conocimiento pueda ser entendido y no se olvide tan fácilmente puede ser repetida una

diversidad de veces.

Tratando de no caer en la monotonía se debe procurar que el aprendizaje no se vaya a tornar aburrida, es por ello que a través del juego el aprendizaje se vuelve divertido y placentero para el estudiante (Calero, 1998, pág. 13).

#### **2.2.1.1.1. El juego, como elemento educativo**

Existe una infinidad o diversidad de elementos que influyen dentro del desarrollo del juego uno de estos conceptos es el desarrollo físico en el cual se marcan todo tipo de procesos relacionados con el cuerpo de estudiante, en segundo lugar tenemos el tratamiento psicológico el cual habla sobre cómo es la persona desde una perspectiva psicológica en el accionar de los juegos, tercero se desbloquea el nivel de socialización dentro del juego esto es necesario debido a que para realizar un juego que ayude a los estudiantes la necesidad de participan total de los estudiantes, y por último tenemos el desarrollo espiritual en donde los niños tienen que aprender y motivarse a utilizar los valores mas preponderantes, como la empatía.

El juego genera un ambiente adecuado o como también los mismos estudiantes se adecuan a las circunstancia específicas a desenvolverse en diferente tiempo y espacio a fin de poder lograr la meta definida de los aprendizajes, lo que debe ser aprovechado al máximo con los niños en edad escolar, a fin de conducirlos al acatamiento de normas o pautas, como explica González (2014) quien hace énfasis en que se debe tomar en cuenta los momentos más apropiados, a fin de darle una forma didáctica estableciendo pautas para los distintos procesos sociales, lo que va a revertir hacia el fortalecimiento del desarrollo social, así como en el fortalecimiento afectivo y cognitivo del niño. Jean Piaget (1973, citado por Ljuna, 2017), plantea en sus

teorías que, entre los 4 y 6 años de edad, y luego entre los 6 y los 11 años, son los dos períodos esenciales para que los niños desarrollen los llamados juegos de reglas, que no son otros a través de los cuales los infantes podrán combinar sus destrezas y habilidades en lo que es la competitividad, todo ello bajo una norma que impone el mismo juego o sencillos pactos que se improvisen al momento. Lo primordial de estos actos lúdicos, es que los niños van asimilando que, en los diversos contextos, existen normas para una mejor interrelación de las personas. Por consiguiente, del precitado modelo de Piaget se extrae el concepto de inteligencia, el cual lo explica como un proceso biológico. A su criterio, las personas limitan lo que pueden percibir, pero por otro lado desarrollan el progreso del intelecto. A estos dos procesos es lo que el teórico denomina asimilación y acomodación, en el primero el organismo enfrenta a un estímulo, en el segundo es la respuesta de acuerdo al contexto en el que se desenvuelve y ambos buscan el equilibrio (Luna, 2017). Esto debe tomarse en cuenta cuando se desarrollen los juegos grupales con los estudiantes, procurando que esos estímulos los puedan asimilar y acomodar de la mejor manera y debemos tener presente en reconocer el no provocar daño alguno con el juego a ninguno de sus compañeros (Calero, 1998, pág. 15).

#### **2.2.1.2. Juego y educación**

El juego es uno de los diversos medios mediante el cual el ser humano ha conseguido aprender diversos conocimientos, la forma en que se da o desencadena proviene de la creatividad, del descubrimiento y es por ello que es una herramienta la cual puede ser empleada de muchas formas.

Es importante que se den diversas estrategias pedagógicas para tener un

mayor éxito en el aprendizaje significativo, al aplicar este trabajo de investigación se pudo dar cuenta de que existen muchas debilidades dentro de los docentes, ya que no eran motivadores esas clases eran muy monótonas, cuando se aplicó el juego, se pudo evidenciar que los niños mejorando su atención dentro de los

conocimientos académicos que se les quiso impartir, para que el niño pueda llegar a tener claro o pueda memorizar se hace necesario que éste tenga que repetir constantemente una determinada actividad y es ahí donde existe una eficiencia ya que los niños se cansan muy rápidamente es por ello que se debe Buscar la didáctica del juego ya que con ello si bien es cierto se cansan pero disfrutan mucho más y es por ello que el aprendizaje se hace más significativo debemos considerar que el recuerdo se hace más placentero dentro de su vida.

#### **2.2.1.3.1. Teorías biológicas del juego**

Esta teoría se basa en teoría de crecimiento en la cual habla de que el juego es considerado como un fenómeno causal del mismo crecimiento que se va dando a lo largo del desarrollo humano, Seguido se puede encontrar a la del ejercicio preparatorio en las cuales trata sobre las capacidades que se pueden idear y preparar para cualquier tipo de juego en esta teoría habla que a través de los estímulos el niño instintivamente reacciona está perfeccionando su manera de jugar. Esta teoría es la catártica en la cual Afirma que la actividad del juego es como un des estresante preliminar diferentes sentimientos o sensaciones negativas. Y por último se tiene la teoría del atavismo en la cual se manifiesta de que los niños pueden desarrollar distintos tipos de juego pero que sus actos que se van dando son recuerdos guardados de nuestros antepasados (Calero, 1998, pág. 24).

### **2.2.1.3.2. Teorías fisiológicas del juego**

Dentro de ella tenemos de la energía superfluo en la cual menciona que el juego está influenciado por sensaciones en que una vez que se desencadena se liberan formando algo agradable y a la vez evitando que se genere en excesos, ya que al hablar de fisiología se debe tener en cuenta que en todo evento fisiológico está parametrado de acuerdo con la necesidad ambiental que amerite. Otra teoría planteada es la de descanso o recreo que fue la principal base fundamental para generar los recreos en los Colegios en la cual manifiesta que el niño juega solamente para generar un cansancio en el mismo y no para divertirse tendría cierta lógica ya que el niño al estar más calmados por un desgaste de energía que tuvo en el recreo vota estrés y tensiones que puede haber sufrido en las primeras horas de clase (Calero, 1998, pág. 25).

### **2.2.1.3.3. Teorías psicológicas del juego**

En la psicología existen diversas teorías que son planteadas entre ellas tenemos la teoría que plantea un placer funcional en ella manifiesta que el juego es una manera de satisfacer la necesidad del niño de mantenerse en una libertad sin restricciones de nuestra realidad y generando una imaginación y un contexto que para los niños es agradable. En el siguiente lugar tenemos la teoría del ejercicio previo en la cual manifiesta que el niño juega generando juegos a través del instinto natural, también manifiesta que es un proceso preparatorio para la vida. Seguido tenemos la teoría de la sublimación en la cual menciona que los niños a través del juego buscan rectificar distintos errores que puede haber cometido en una vivencia o experiencia pasada. Teoría de ficción está enfocada netamente con la imaginación ya que el niño en su etapa inicial no puede satisfacer sus necesidades psicológicas con tan sólo la realidad

(Calero, 1998, pág. 28).

#### **2.2.1.3.4. Teorías sociológicas del juego**

Teoría del aprendizaje social menciona que está realizada en cuatro fases o etapas tenemos inicialmente la agresión física la cual advierte al niño cómo va a ser la realidad a la que se enfrenta segundo el de agresión verbal en la cual el niño manifiesta o entiende Quién va a ser más fuerte en su ambiente o entorno social tercero tenemos la agresión del exhibicionismo en el niño pone de manifiesto a los demás todas sus habilidades superiores En comparación con el resto Y por último tenemos el importe vista el cual busca desestabilizar de una manera directa y sin cortejo previo.

Otra teoría que se puede encontrar es la del juego social en ella se menciona que existen tres pasos o estadios uno es en la de rechazo se debe tener en cuenta que todo niño su principal ente es el mismo, seguido se pierde el de aceptación y utilización en este es cuando el niño es aceptado pero a la vez plisada de acuerdo a la necesidad de otro compañerito suyo, y por último se tiene el de cooperación una vez ya pasado los primeros estadios el niño ya busca de cooperar mutuamente con el compañero que aceptó dentro de su círculo esto se va dando de acuerdo conforme avanza la edad de los niños a una etapa más madura (Calero, 1998, pág. 30).

#### **2.2.1.4. Características del juego**

El juego tiene diversas características tan sólo por mencionar algunas se podría decir que el juego es toda actividad libre, se debe entender que se ve un mundo imaginario a través de él, no obedece muchas veces a la realidad, se juega en diferentes líneas de tiempo diferentes a la realidad actual, el juego busca de maximizar cualquier tipo de potencialidad del niño a través de las

mismas reglas que se imponen (Calero, 1998, pág. 33).

#### **2.2.1.6. Clasificación de los juegos**

Que pueden ser clasificados de distintas formas y distintas estructuras por ejemplo tenemos los juegos donde existe gran movilidad las cuales están enfocados netamente en actividades físicas, otros juegos están enfocados entre los sentidos en las cuales utilizan diversos sentidos como el del gusto, tacto etc., tenemos juegos que son enfocados en la inteligencia en los cuales están vistos desde el punto de la experimentación, se tiene también los juegos denominados efectivos o de sensibilidad en los cuales al niño se le genera una motivación para que pueda tener una voluntad y una sensibilidad mucho más elevada coincidiendo la como si fuera un hábito natural de él, por último tenemos los juegos artísticos que son distintos tipos de juegos en base a las distintas artes que existen en el mundo (Calero, 1998, pág. 60).

#### **2.2.1.7. Relaciones humanas en el juego**

El juego influye directamente dentro de la socialización de los estudiantes y también todo juego es un recurso didáctico el cual influye significativamente en un aprendizaje significativo en áreas académicas como en ciencia y ambiente, favor de esta manera el aprendizaje conceptual el Cuál es el que se hace un poco más difícil en niños de esa edad, a la vez favorece el aprendizaje procedimental ya que al jugar un niño actúa y canaliza su mente en procedimientos, y por último se pudo determinar que el juego aplicado como un recurso didáctico favorece en gran medida al aprendizaje actitudinal ya que mejora la autoestima de los niños al cumplir un rol específico y al ser un actor dentro del juego (Calero, 1998, pág. 47).

#### **2.2.1.10. Clasificación de los juegos didácticos**

Un juego para que pueda ser clasificados tiene distintas formas y distintas estructuras por ejemplo tenemos los juegos donde existe gran movilidad las cuales están enfocados netamente en actividades físicas, otros juegos están enfocados entre los sentidos en las cuales utilizan diversos sentidos como el del gusto, tacto etc., tenemos juegos que son enfocados en la inteligencia en los cuales están vistos desde el punto de la experimentación, se tiene también los juegos denominados efectivos o de sensibilidad en los cuales al niño se le genera una motivación para que pueda tener una voluntad y una sensibilidad mucho más elevada coincidiendo la como si fuera un hábito natural de él, por último tenemos los juegos artísticos que son distintos tipos de juegos en base a las distintas artes que existen en el mundo.

Los juegos se pueden dividir en 3 tipos que van desde el desarrollo intelectual, en la cual todos estos juegos tienen la finalidad de generar conocimiento dentro del estudiantes de manera natural, los juegos didácticos también son clasificados para el fortalecimiento de habilidades ayudando a través de ellos al desarrollo y emprendimiento de distintas habilidades que le pueden servir al estudiante o educando a lo largo de su vida diaria, esto a la vez ayuda también al fortalecimiento de valores juegos Mediante los cuales se le ayuda al estudiante a comprender cómo funciona la sociedad para que pueda prevenir cualquier altercado en ella y saber comportarse dentro de ella (Arias, 2013).

**a. Realidad para el aprendizaje significativo:**

En los infantes las manifestaciones del aprendizaje se dan a través del juego la mayoría de instituciones educativas se han implementado de infraestructuras, de equipos, y otros medios materiales para que puedan

conseguir que el infante llegue a tener una formación integral y puede enfrentar con éxito todo tipo de situaciones y circunstancias que la vida le va a presentar.

A pesar de que se tiene conocimiento de que uno de los medios para lograr un aprendizaje significativo dentro de los infantes es el juego algunos docentes todavía no le dan la debida jerarquía en su trabajo al juego tomando a este recurso como algo secundario y no como un recurso que permite alcanzar metas mucho más allá de las planteadas.

En ese contexto en donde tanto padres de familia como docentes deberían solicitar que sus ambientes de los niños estén correctamente y debidamente implementados con materiales u objetos concretos dirigidos netamente a su aprendizaje a través del juego, estos materiales deben tener características de acuerdo a la edad y que estos generen el interés en su uso por parte de los niños de edades tempranas. En los primeros años de vida el juego está allí, sirviéndose como medio para relacionarnos con los demás. Debemos tener al juego como principal elemento de recreación y a partir de ello utilizarlo como recurso didáctico para beneficiar al aprendizaje. Por ello vamos a conocer sus características, funciones, tipologías, aplicaciones prácticas y como el juego vincula al deporte con la salud del ser humano (Arias, 2013).

## **2.2.2. Aprendizaje significativo**

### **2.2.2.1. Definición de aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso mediante el cual una persona va construyendo todo lo que va entendiendo sobre su ambiente o entorno natural, ellos pueden comprender o aprender de diversas experiencias o también de mensajes que son transmitidos por los docentes o maestros que se dedican a enseñar (De Zubiría, 2001). Otros autores hacen una acotación en la cual

manifiesta que el aprendizaje no sólo se basa en memorizar información sino en comprenderla a interpretarla para que tenga una finalidad de uso dentro de su vida cotidiana del ser humano., (Huerta, 2014, pág. 45)

#### **2.2.2.1.1. Tipos de aprendizaje**

##### **A. Por la forma de adquirir la información**

Los aprendizajes pueden darse por distintas formas la principal mediante la cual adquiere la información qué es cómo el alumno recibe la información de una forma pasiva con sólo es un receptor, y la segunda es por descubrimiento en ella se pueden observar distintos tipos de descubrimiento en los cuales tenemos el autónomo, el guiado, cada uno de estos tipos de descubrimientos están llevados de la mano por un guía y el día llega un momento en el cual Deja que el educando simplemente comienza a descubrir por su propia cuenta.

##### **B. Por la forma de procesar la información**

Una segunda manera es a través de cómo se procesa la información que se recepciona en una de ellas se tiene el repetitivo mecánico en la cual el alumno solamente repite mecánicamente una enseñanza más no comprende cómo funciona, en estos casos la información Se almacena en la memoria a corto plazo, seguido se tiene el significativo el cual está enfocado en interrelacionar las ideas que comprenden y te permiten vincularla con la problemática que estás pasando para darle una solución (Huerta, 2014, pág. 46).

##### **C. Aprendizaje significativo**

El aprendizaje es un proceso mediante el cual una persona va construyendo todo lo que va entendiendo sobre su ambiente o entorno natural, ellos pueden comprender o aprender de diversas experiencias o

también de mensajes que son transmitidos por los docentes o maestros que se dedican a enseñar (De Zubiría, 2001). Otros autores hacen una acotación en la cual manifiesta que el aprendizaje no sólo se basa en memorizar información sino en comprenderla a interpretarla para que tenga una finalidad de uso dentro de su vida cotidiana del ser humano., (Huerta, 2014, pág. 45)

#### **D. Por la forma de adquirir la información**

Los aprendizajes pueden darse por distintas formas la principal mediante la cual adquiere la información qué es cómo el alumno recibe la información de una forma pasiva con sólo es un receptor, y la segunda es por descubrimiento en ella se pueden observar distintos tipos de descubrimiento en los cuales tenemos el autónomo, el guiado, cada uno de estos tipos de descubrimientos están llevados de la mano por un guía y el día llega un momento en el cual Deja que el educando simplemente comienza a descubrir por su propia cuenta.

#### **E. Por la forma de procesar la información**

Una segunda manera es a través de cómo se procesa la información que se recepciona en una de ellas se tiene el repetitivo mecánico en la cual el alumno solamente repite mecánicamente una enseñanza más no comprende cómo funciona, en estos casos la información Se almacena en la memoria a corto plazo, seguido se tiene el significativo el cual está enfocado en interrelacionar las ideas que comprenden y te permiten vincularla con la problemática que estás pasando para darle una solución (Huerta, 2014, pág. 46).

#### **F. Aprendizaje significativo**

Es el aprendizaje más ideal ya que cada conocimiento que aprende busca de vincularlo y encontrar una manera de como emplearlo en la solución de distintas circunstancias problemáticas, el estudiante es capaz de razonar de acuerdo a la edad distintas circunstancias y tener un conglomerado de ideas las cuales dinámicamente se comienza a evaluar y descartar cuál es la que funciona y cuál es la que no.

Dentro de este tipo de aprendizaje se distinguen cuatro el representacional el cual es algo básico es solamente un aprendizaje a través de símbolos y poder comprender qué significa, el segundo es el proporcional el cual trata de comprender y aprender las ideas que te transmiten buscando de dar un concepto propio, el aprendizaje de conceptos es un aprendizaje a través de ideas abstractas en las cuales te buscan de transmitir un mensaje o atributos de algo para que tú puedas conocer o reconocer eso cuando lo veas, es la innovación dentro del aprendizaje es emplear tal vez nuevos materiales los cuales son fuera de lo común y que ellos ayuden a mejorar los existentes para que así sea ya en el estudiante una mejor comprensión de las cosas.

Todo educador tiene una tarea constante ya que debe estar en una constante búsqueda para que logre un perfeccionamiento dentro de sus acciones como docente, toda experiencia que se recabe dentro de la vida profesional, debe servir como base para poder brindar impartir a los educandos diversas estrategias para el aprendizaje, una de estas estrategias es emplear un recurso didáctico el cual sería el juego, y como juego específico estaría la actividad lúdica que según diferentes estudios mencionan que ayudan a desarrollar íntegramente diversas capacidades. El mundo actual, reclama de quienes impartimos educación en los países subdesarrollados, mucha

creatividad e inventiva para afrontar con éxito los retos que la sociedad en la que vivimos nos depara. De allí que las profesoras de la educación básica regular del Perú deben de utilizar todos los medios y en especial al juego como recurso didáctico para lograr aprendizajes significativos en nuestros niños. Hoy en día todos coincidimos que para que el niño alcance un mejor y mayor aprendizaje es importante educarlos jugando, solo así ellos alcanzarán la estabilidad emocional que les permita enfrentar con éxito el futuro. Tomando como premisa lo antes mencionado se recomienda que los maestros no detengan en sus modelos de aprendizaje la evolución natural de sus estrategias, ya que si ellos consiguen mejorar estaríamos logrando una mejora también en el aprendizaje de los niños de una manera significativa (Huerta, 2014, pág.

#### **2.2.2.1.2. Estrategias de aprendizaje**

Las estrategias de aprendizaje son aplicadas premeditadamente que son analizadas antes de emplearse se fundamentan reflexionando conscientemente y elaborando a la vez una forma o estructura de cómo poderlas llevar a cabo ya sea por simplemente querer obtener un resultado o solucionar un problema. En palabras simples y sencillas está relacionado con la toma de decisiones para cualquier tipo de circunstancia (Monereo, Estrategias de enseñanza y aprendizaje, 2001).

Dentro de las estrategias Existen varios tipos tenemos la de elaboración en la cual se conjugan o se juntan diversos tipos de estrategias para dar solución a algo nuevo, la segunda es la estrategia de organización de la información la cual permite ordenar coherentemente de acuerdo a la situación los conocimientos previos que se tiene y dar solución a cualquier tipo de

circunstancia. Se debe tener en cuenta que el ordenar las ideas no se trata de aprender repetitivamente sino en encontrar el punto de análisis para procesar correctamente la información dando una solución sin necesidad de caer en la mecánica más y no poder innovar en cada respuesta haciendo más eficiente el proceso (Huerta, 2014, pág. 64).

#### **2.2.2.8. Estilos de aprendizaje**

El estilo es algo innato de cada estudiante es la forma como es de estudiante hace convergen todos los conocimientos que ya quiero los interioriza y procesa para poder anunciar una respuesta a cualquier tipo de circunstancia, se debe tener en cuenta que cada estudiante aprende de diferente manera y procesa también de diferente manera es por ende que se debe tener muy presente antes de enseñar cualquier tipo de conocimiento se debe enfocar una estrategia que permita un aprendizaje lo más masivo posible (Silbernan, 1998).

El aprendizaje ideal es cuando cada conocimiento que aprende busca de vincularlo y encontrar una manera de como emplearlo en la solución de distintas circunstancias problemáticas, el estudiante es capaz de razonar de acuerdo a la edad distintas circunstancias y tener un conglomerado de ideas las cuales dinámicamente se comienza a evaluar y descartar cuál es la que funciona y cuál es la que no. Dentro de este tipo de aprendizaje se distinguen cuatro el representacional el cual es algo básico es solamente un aprendizaje a través de símbolos y poder comprender qué significa, el segundo es el proporcional el cual trata de comprender y aprender las ideas que te transmiten buscando de dar un concepto propio, el aprendizaje de conceptos es un aprendizaje a través de ideas abstractas en las cuales te buscan de

transmitir un mensaje o atributos de algo para que tú puedas conocer o reconocer eso cuando lo veas, es la innovación dentro del aprendizaje es emplear tal vez nuevos materiales los cuales son fuera de lo común y que ellos ayuden a mejorar los existentes para que así sea ya en el estudiante una mejor comprensión de las cosas. Todo educador tiene una tarea constante ya que debe estar en una constante búsqueda para que logre un perfeccionamiento dentro de sus acciones como docente, toda experiencia que se recabe dentro de la vida profesional, debe servir como base para poder brindar impartir a los educandos diversas estrategias para el aprendizaje, una de estas estrategias es emplear un recurso didáctico el cual sería el juego, y como juego específico estaría la actividad lúdica que según diferentes estudios mencionan que ayudan a desarrollar íntegramente diversas capacidades. El mundo actual, reclama de quienes impartimos educación en los países subdesarrollados, mucha creatividad e inventiva para afrontar con éxito los retos que la sociedad en la que vivimos nos depara. De allí que las profesoras de la educación básica regular del Perú deben de utilizar todos los medios y en especial al juego como recurso didáctico para lograr aprendizajes significativos en nuestros niños. Hoy en día todos coincidimos que para que un niño alcance un mejor y mayor aprendizaje es importante educarlos jugando, solo así ellos alcanzarán la estabilidad emocional que les permita enfrentar con éxito el futuro. Tomando como premisa lo antes mencionado se recomienda que los maestros no detengan en sus modelos de aprendizaje la evolución natural de sus estrategias, ya que si ellos consiguen mejorar estaríamos logrando un mejora también en el aprendizaje de los niños de una manera significativa (Huerta, 2014, pág. 66).

### 2.3. Definiciones conceptuales

**Agilidad:** Es algo innato de una persona está íntimamente relacionado con su desempeño físico.

**Amistad:** Es una forma de relacionarse de una manera amical mediante la cual se pueden transmitir ideas mensaje sentimientos que se pueden llegar a compartir por un largo periodo de tiempo.

**Confianza:** Es la forma en cómo uno cree en otra persona o como deposita sus creencias y dudas en una persona o cosa.

**Consejos:** Es una forma verbal de transmitir un mensaje con una finalidad motivadora o represora.

**Criterios:** Son normas o estamentos que uno debe seguir para poder llegar a una finalidad correctamente.

**Desarrollo físico:** Está interrelacionado directamente con la forma de desarrollar las capacidades físicas del organismo o cuerpo.

**Disciplina:** Es poder encaminar todo tipo de acciones para poder llegar a un objetivo determinado.

**Elegancia:** Es la forma globosa del comportamiento o actitud de una persona.

**Espacio:** Es un determinado lugar en dónde está compuesto por dimensiones puede ser abstracto o real.

**Juego:** Actividades mediante las cuales un ser humano se divierte y puede ser empleado también para realizar estrategias de aprendizaje.

**Libertad:** Es la forma en cómo una persona es capaz de realizar distintas actividades a su libre albedrío.

## **CAPÍTULO 3**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo de investigación**

Investigación la cual planteamos a continuación es de un tipo descriptivo etnográfico ya que solamente especificaremos recolectamos información de las variables que estamos estudiando de una manera independiente, para posteriormente poder analizarlas desde la influencia de una hacia la otra. El nivel de investigación es descriptivo, explicativo y correlacional ya que no modificaremos ninguna de las variables más sólo observaremos y analizaremos los hechos ocurridos en nuestro estudio.

#### **3.2. Método**

Esta investigación tiene el diseño a observar y analizar más no busca modificar ninguna de las variables ya que solamente se busca describir lo que sucede entre ambas e independientemente. De la misma forma es transeccional ya que solamente evaluaremos a la muestra en un determinado tiempo y espacio más no se evaluará Cómo influye el tiempo dentro de las variables a estudiar.

### **3.3. Población y muestra**

#### **3.3.1. Población**

La población en estudio está integrada por los niños, niñas, profesoras y padres de familia de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca Provincia y Región de Pasco.

#### **3.3.2. Muestra**

Se ha considerado como muestra a 20 estudiantes entre 7 varones y 13 mujeres, haciendo un total de 20 niños de 5 años, una profesora más una auxiliar de educación de la institución educativa inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca Provincia y Región de Pasco.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

Para acceder a la información teórica y manifestaciones de la investigación, así como para alcanzar una comprensión más enriquecedora del objeto de estudio se ha utilizado tres instrumentos de la técnica de la investigación.

#### **3.4.1. Ficha de observación**

Consistió en la observación directa reactiva; que es uno de los mejores medios para obtener información haciendo uso de su capacidad perceptiva. Observación indirectamente; recurrimos a los Instrumentos.

#### **3.4.2. Encuestas a los docentes**

En ello podemos recibir la información que nos alcanzan las docentes de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca Provincia y Región de Pasco de la Institución Educativa en mención y así mismo mejorar su desarrollo cognitivo.

**a. Ficha de observación**, nos permitirá realizar la observación de manera objetiva

de la variable narración de cuentos orales con respecto a la práctica de los juegos en su aprendizaje cotidiano de los niños y niñas, específicamente de la dimensión emocional y consecuentemente su socialización.

- b. Ficha de encuesta**, es un instrumento que nos ha permitido recolectar datos sobre la variable juegos diversos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca Provincia y Región de Pasco.
- c. Cuaderno de campo**, se registrará todos los elementos y fenómenos que se presentan en la investigación a cargo de los investigadores para el trabajo administrativo y pedagógico del instrumento de recolección de datos. Para nuestro caso, fueron importantes la observación directa en la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca Provincia y Región de Pasco.
- d. La lista de cotejo**, que permitirá la recolección de datos sobre la Dimensión expresión artística, la misma que estará constituida por 05 ítems y con una escala tipo Likert, que se aplicó a las niños y niñas de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca Provincia y Región de Pasco.
- e. La ficha de validación**, que será el instrumento que hará posible conocer el porcentaje de fiabilidad del cuestionario de preguntas que se les formuló a los profesores de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca Provincia y Región de Pasco.

### **3.5. Análisis de datos**

El análisis de los datos recopilados se realizará a través del software Atlas Ti, versión 2010 para Windows 10 o el programa Microsoft Word, dado que se ejecutará

una adecuación a la versión original de los instrumentos; así mismo se procederá con análisis de validez por juicio de expertos. Posteriormente con los resultados obtenidos y subsanaciones de ser necesarios se procederá con la recolección de datos desde las observaciones a los niños de 5 años de edad de la I.E.I. “Ángel de María” del pueblo joven Túpac amaru” del distrito de Chaupimarca, provincia y región Pasco.

## **CAPÍTULO 4**

### **MARCO PRÁCTICO**

#### **4.1. Diagnóstico del Contexto.**

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo.

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego<sup>8</sup>. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico

La Institución Educativa Inicial, Jardín de Niños “Ángel de María” se encuentra ubicada en el Pueblo Joven “Túpac Amaru”, distrito de Chaupimarca, provincia y región Pasco. Esta institución atiende a niños que provienen de familias modestas, cuyos padres se dedican al transporte con unidades menores, comercio ambulatorio y muchos de ellos se sub emplean en otras actividades que les generan sus ingresos para solventar sus gastos de pan llevar.

La Institución se expresa de la siguiente manera:

Institución Educativa:	ÁNGEL DE MARÍA
Nivel	Inicial - Cuna Jardín
Gestión y Dependencia	Pública - Sector Educación
Dirección	AVENIDA 1 DE MAYO S/N
No de Docentes	3
No de Alumnos	48
Ubigeo	190101
Departamento	PASCO
Provincia	PASCO
Distrito	CHAUPIMARCA

#### 4.2. Sistematización de la información

V. Independiente: El juego como recurso didáctico

V. Dependiente: Aprendizaje significativo

A continuación, tenemos la operacionalización de variables.

##### Tabla No.1:

Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable Independiente. El juego como recurso didáctico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo físico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siente placer y alegría cuando juega</li> <li>Repite una y otra vez los juegos que más le gustan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ítems</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo psicológico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mejora su conducta o comportamiento emocional</li> <li>Interactúa con respeto ante sus familiares compañeros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ítems</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de la socialización</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Escucha antes de criticar</li> <li>Busca ser ejemplo para los demás</li> <li>Trabaja en grupo</li> <li>Valora los símbolos patrios</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo espiritual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actúa éticamente</li> <li>• Practica valores</li> <li>• Quiere y cuida a sus compañeritos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ítems</li> </ul>
Variable Dependiente. Aprendizaje significativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje representacional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le da significado a los objetos</li> <li>• Asocia los contenidos con los símbolos que</li> <li>• significativo representa una idea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ítems</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje proposicional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprende el significado de las ideas</li> <li>• Entiende las proposiciones que escucha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ítems</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje de conceptos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa a los conceptos con símbolos</li> <li>• Le brinda atributos a objetos, eventos, situaciones, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ítems</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inclusión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asimila conocimientos</li> <li>• Introduce contenidos a su estructura cognitiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ítems</li> </ul>

### **4.3. Resultados de la observación a los niños de la I.E.I. “Ángel de María” de Túpac Amaru, de Chaupimarca, provincia y región Pasco.**

#### **4.3.1. Interpretación de resultados**

Para procesar toda la información recabada empleamos interrogantes en el cual nos arrojan los datos obtenidos, los cuales los representamos en tablas concernientes a las variables de estudio con sus respectivas dimensiones que demuestran con claridad el estudio dentro de la Institución Educativa Inicial “Túpac Amaru” pueblo joven ubicado en el distrito de chaupimarca, provincia y región Pasco que señalan la información obtenida de las encuestas y observaciones que se hizo oportunamente.

A continuación, presentamos los resultados obtenidos para su análisis.

**Tabla No.2:**

¿Los niños se muestran animados en participar en actividades lúdicas?

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
<b>MANIFIESTA SUS EMOCIONES</b>					
A. Se involucra emocionalmente con las acciones de su compañero.	7	35	13	65	100.00
B. Expresa señales de aprobación hacia sus compañeros.	7	35	13	65	100.00
C. Muestra interés en unirse al juego en grupo.	7	35	13	65	100.00
D. Le gusta participar en el juego sin restricciones de áreas.	7	35	13	65	100.00

**Fuente:** Encuesta realizada por las investigadoras el 22 – 05 - 24

### **Interpretación**

En la tabla No. 2 observamos en cuanto a la manifestación de las emociones que los estudiantes se involucran emocionalmente al desarrollo diversidad de actividades pudiendo concretar que el juego es de vital importancia y estimula el desarrollo de grados de empatía y socialización en el estudiante considerando inclusive la socialización del sexo femenino y masculino sin ningún tipo de discriminación es decir el juego despierta estímulos de aprendizajes significativos.

En esta tabla 2 que se visualizan los indicadores de las Se involucra emocionalmente con las acciones de su compañero de la dimensión sentimiento que está abocado a las emociones desde el juego se ha tenido en cuenta lo que expresa señales de aprobación hacia sus compañeros, asimismo, si muestra interés en unirse al juego en grupo y si le gusta participar en el juego sin restricciones de áreas. La tabla es clara y se puede leer que los niños se incorporan al juego y son partícipes de ello demostrando buen estado emocional y sin otras preocupaciones que no sean parte del juego en el que participa conjuntamente con otros niños de su edad.

**Tabla No.3:**

¿Los niños se sensibilizan con sus compañeros?

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
<b>ENTIENDE LAS EMOCIONES DE LOS OTROS</b>	7	30	13	70	<b>100 %</b>
A. Tiene en cuenta sus emociones.	01	07	02	08	15
B. Se preocupa por lo que le ocurre a sus compañeros.	03	10	06	50	60
C. Reconoce las emociones que experimenta junto a su compañero.	04	13	05	12	25

Fuente: Encuesta realizada por las investigadoras el 22 – 05 - 24

**Interpretación**

Respecto a que el niño entiende las emociones de otros, se entiende que el niño tienen en cuenta sus emociones contando con un 100% de resultados positivos mientras que en referencia a que reconoce las emociones que experimenta junto con el compañero se tiene un 81% de positivo del 100% de encuestados, con esto se comprueba que la relación entre las emociones y el juego didáctico se relacionan positivamente para que se tenga en cuenta las emociones de los otros. Esto quiere decir, que los niños actúan de acuerdo a su estado emocional y socializa sus ideas con sus compañeros en diversas actividades lúdicas sin distinguir la procedencia social ni económica.

En esta oportunidad, la tabla nos indica que el 60% de los niños están ocupados jugando, pero a la vez aprendiendo lecciones de manera espontánea, es decir, los niños aprenden de manera consciente las tareas que se plantean en los juegos y que estos tienen resultados óptimos para su aprendizaje.

**Tabla No.4**

¿Los niños demuestran ira en momentos de enfrentamiento?

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
<b>CONFRONTA CON EL ESTADO DE LOS DEMÁS</b>	<b>07</b>	<b>30</b>	<b>13</b>	<b>70</b>	<b>100 %</b>
A. Enfrenta la actitud de ira de su compañero.	02	08	03	20	28
B. Asume una actitud de desinterés frente a la ira de su compañero.	03	14	05	25	39
C. Contribuye y colabora en encontrar una solución al problema que generó malestar a su compañero.	02	08	05	25	33

Fuente: Encuesta realizada por las investigadoras el 22 – 05 - 24

**Interpretación**

En cuanto a las emociones, todos los educandos muestran una notable iniciativa al participar en los juegos libres, así como una capacidad admirable para gestionar sus sentimientos en relación con sus compañeros. La tabla 5 nos muestra que en su mayoría el 85% de evaluados socializan sus ideas dentro de los juegos sin que haya o se presenten patrones culturales en cada uno de ellos. Durante el juego no distinguen procedencia económica y por lo tanto su estado emocional es favorable en el desarrollo de su aprendizaje. Para equilibrar la participación y desarrollo emocional, la docente generalmente planifica y promueve diversas actividades lúdicas que los niños asumen con mucha alegría. Este estado emocional contribuye en el aprendizaje de los niños y niñas de la institución educativa, demostrando virtudes y aptitudes para los juegos en equipo en el que se involucra sin ningún perjuicio.

**Tabla No. 5**

¿Los niños colaboran, facilitan y comparten los juguetes y espacios?

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
<b>AYUDA</b>	<b>07</b>	<b>30</b>	<b>13</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>
A. Colabora con sus compañeros durante el juego libre.	02	08	05	25	33
B. Facilita la superación de cualquier obstáculo durante el tiempo de juego.	03	14	05	25	29
C. Comparte el área para jugar.	02	08	03	20	28
D. Colabora con las propuestas de sus compañeros.	00		00	00	00
E. Intercambia las piezas del juego.	00		00	00	00

**Fuente:** Encuesta realizada por las investigadoras el 22 – 05 - 24

### **Interpretación**

La tabla 5 nos demuestra que, entre el 50% y el 100% de los estudiantes, es decir, de los 21 niños, la mayoría demuestra habilidad para expresar, entender y enfrentar sus emociones, sin embargo, se observa que un porcentaje menor refleja indiferencia hacia lo que les ocurre a sus compañeros durante el juego libre, prefiriendo disfrutar del juego en lugar de ofrecer apoyo o resolver situaciones difíciles que puedan afectar a quienes comparten ese espacio de juego.

Los niños, generalmente, se desarrollan cuando practican o se incorporan a las actividades lúdicas que es propia de sus edades. En consecuencia, las docentes deben organizar, planificar y evaluar el estado emocional de los niños durante el juego, que es donde los niños se desenvuelven con amplia libertad, incluso sin medir consecuencias. Como se sabe, los niños, por naturaleza, son solidarios y no distinguen ni raza, condición económica, ni cultural, solamente desean jugar sin discriminación alguna.

**Tabla No. 6:**

¿Los niños prestan atención y respetan las normas de convivencia?

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
<b>ESCUCHA / OPINION</b>	<b>07</b>	<b>30</b>	<b>13</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>
A. Presta mucha atención a las normas del juego.	01	06	03	22	28
B. Adopta una actitud receptiva.	03	12	06	44	56
C. Alza la mano si desea realizar una pregunta o aportar una sugerencia.	03	12	04	14	26
D. Elabora interrogantes que estén vinculadas al tema.	00	00	00	00	00

**Fuente:** Encuesta realizada por las investigadoras el 22 – 05 - 24

### **Interpretación**

Ahora bien, referente a la escucha u opinión que puedan demostrar los niños en los juegos didácticos, en la tabla N° 7 se demuestra que, de los 21 niños evaluados, tienen como resultados que se presta mucha atención, alzan la mano para poder comentar, así como para poder interrogar esto teniendo un resultado positivo al 100%, por lo que, los juegos didácticos se relacionan positivamente con el aprendizaje significativo en el niño.

Dentro de las actividades lúdicas, las docentes deben instruir las reglas correspondientes de cada juego. Los niños prestan atención a las indicaciones, de tal manera, que no incurran en algunas faltas. En este caso se puede comprobar su nivel de atención de cada uno de los niños cuando escuchan cada una de las instrucciones para posteriormente ser partícipe de los juegos y demostrar su estado emocional, como resultado de su libertad. Los niños siguen las instrucciones que las docentes de educación inicial les imparten, por lo tanto, respetan las reglas del juego o siempre tienen presente las normas de convivencia establecida dentro del aula, a la vez respeta a sus compañeros durante el

juego.

**Tabla No. 7**

¿Los niños se involucran a los juegos respetan las normas y cumplen reglas?

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
<b>PARTICIPANTES</b>	13	65	07	35	100
A. Se involucra de manera activa en los juegos, siempre respetando las reglas de convivencia.	01	05	02	10	15
B. Cumple con las instrucciones del juego.	02	10	03	15	35
C. Sigue al pie de las indicaciones de cada juego.	02	10	02	10	20
D. Muestra un gran entusiasmo por unirse al juego.	00	00	02	10	10
E. Juega con diversos objetos y los comparte con sus compañeros.	01	05	03	15	20
F. Se reparte o elige sin restricciones en el área de juego.	01	05	01	05	10
G. Al incluir el tiempo de juego libre, organiza sus juguetes en diferentes áreas.	00	00	00	00	00

**Fuente:** Encuesta realizada por las investigadoras el 22 – 05 - 24

### **Interpretación**

En cuanto al comportamiento, la tabla N° 8 describe que todos los educandos muestran una notable disposición para cooperar, ayudar y compartir los materiales durante los juegos libres en los diferentes sectores, además de respetar las reglas establecidas.

Entre el 10% y el 100% de los estudiantes, es decir, de los 21 niños, la mayoría se involucra activamente, escucha y participa con sus compañeros en estas actividades lúdicas, no obstante, hay un pequeño porcentaje, uno o dos niños, que no logran concentrarse ni prestar atención, y que tampoco brindan apoyo a sus compañeros.

Para abordar esta situación, es necesario implementar estrategias específicas que se adapten a las necesidades de estos niños que presentan un bajo rendimiento en este aspecto.

**Tabla No. 8**

¿Sus niños son creativo que expresan sus imaginaciones dentro del arte?

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
A. Convierte o experimenta los objetos para dar vida a situaciones fantásticas.	01	05	01	05	10
B. Expresa a través de un dibujo, una pintura o un modelo lo que experimentaron durante el juego.	02	10	02	10	20
C. Redacta de acuerdo a su nivel de escritura lo que experimentó en el sector.	01	05	02	10	15
D. Revive momentos del hogar (cocina, sala de estar, habitación, etc.).	00	00	01	05	05
E. Realiza una representación de los roles familiares en su hogar (padre, madre, hermanos, etc.).	01	05	01	05	10
F. Elabora o crea utilizando una variedad de materiales (puentes, casas, aldeas, etc.) integrando personajes.	01	05	01	05	10
G. Representa eventos de la vida utilizando una variedad de materiales.	01	05	02	10	15
H. Realizan movimientos que siguen el compás de la música.	00	00	01	05	05

I. Entona utilizando una variedad de materiales.	00	00	01	05	.05
J. Le encanta llevar a cabo su actividad acompañado de música de fondo.	00	00	01	05	05

**Fuente:** Encuesta realizada por las investigadoras el 22 – 05 - 24

### **Interpretación**

Para la evaluación de si lograron aprender se utilizó la lista de cotejo como técnica de observación que nos ha permitido conocer el aprendizaje de los niños desde el juego, conocido como método lúdico.

En lo que respecta al Aprendizaje Significativo, todos los educandos han mejorado tanto en su motricidad gruesa como fina, lo que ha impactado positivamente en su proceso de aprendizaje.

Cada uno de los estudiantes ha potenciado su habilidad para escribir, su razonamiento matemático, así como su capacidad de imaginar e interpretar diferentes roles, lo que ha dado lugar a una creatividad natural y fluida.

Además, el área musical ha contribuido a enriquecer su vocabulario en la lengua materna y en un segundo idioma, facilitando así un mayor empoderamiento en su expresión verbal.

### **4.4. Evaluación de los resultados**

El aprendizaje es un proceso que involucra muchas experiencias de acercamiento y aprehensión de la realidad; se trata de un procedimiento de interrelación en el cual el individuo que desea aprender, identifica en un entorno, una serie de datos que conjugados en un evento pueden conducir a la conclusión de que adquirió un nuevo conocimiento al deberá dotar de sentido en su experiencia cotidiana.

En sus diferentes estadios, el aprendizaje exigirá formas de interpretación de lo percibido que indudablemente colocarán al individuo –que aprende- frente a experiencias

de comprensión, razonamiento y explicación que generen nuevas formas de conocimiento, teorías, hipótesis; en definitiva, nuevos saberes.

Este sistema (el del aprendizaje) está mediado por un sinnúmero de factores externos e internos al sujeto que aprende; las experiencias vividas o las expectativas creadas por el individuo lo ubican dentro del escenario del aprendizaje atravesado por innumerables elementos, signos y símbolos que al reunirse bajo un orden lógico – previamente establecido por el sujeto que aprende- pasan a constituirse en estructuras significativas que buscarán explicar una parte de la realidad que estuvo involucrada en la acción de aprehensión.

Una gran parte de los conocimientos que hoy forman parte del bagaje significativo de saberes que están a disposición de las sociedades y sus individuos, son el resultado de los procesos antes mencionados. Los saberes que en la actualidad explican el mundo y sus interacciones, son el resultado de complejos procesos lógicos de comprensión, análisis, razonamiento y aplicación; sin duda alguna, dichos conocimientos surgieron en escenarios formales de educación y en otros espacios lúdicos.

### **Jugar para aprender**

El juego, la imaginación y el razonamiento son aspectos propios del ámbito educativo y de la formación integral en el ser humano; el desarrollo del pensamiento, la puesta en escena de la creatividad, la activación del razonamiento, el mejoramiento actitudinal y el fortalecimiento de la autovaloración, el autoestima y la confianza personal son posibles si se combina de manera adecuada la lúdica en el proceso formativo de cualquier índole, brindando de este modo una infinidad de variadas aplicaciones.

El juego, es una condición esencial para ser permisivos en la generación de ideas y también para romper estructuras mentales rígidas y arraigadas. Jugar permite romper los límites de la imaginación y de la realidad logrando de ese modo recrear nuevas opciones

y alternativas a situaciones cotidianas y de aprendizaje.

La importancia que tiene el desarrollo lúdico en la formación y aprendizaje humano es definitivamente inconmensurable; es imposible pensar en acceder al conocimiento sin esa especial conexión de los procesos de enseñanza con actividades y recursos didácticos innovadores y de alto impacto motivacional.

Todo estudiante requiere aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprehender y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora; aspectos que son posibles de alcanzar si se incorporan principios lúdicos en la experiencia del aprendizaje.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes. El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; por lo tanto, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Al jugar para aprender sin duda alguna ubica al individuo en un verdadero momento de aprendizaje; porque la diversión conjugada con la comprensión, interrelaciona los elementos presentes en ese ejercicio de percepción de manera que lo captado por los sentidos adquiere significado real y en esencia aplicación; estos dos elementos (significado real y aplicación) son indudablemente necesarios al instante de justificar las razones por las cuales un nuevo conocimiento será puesto en marcha y tendrá la aceptación colectiva en favor del desarrollo social.

## CONCLUSIONES

Como consecuencia del proceso investigativo del trabajo titulado “El juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial "Ángel de María" del pueblo joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca provincia y región de Pasco”, se llegó a las siguientes conclusiones:

1. El juego es importante en el aprendizaje significativo de los niños porque responde a su edad y al estado emocional que permite un buen aprendizaje de las diversas áreas curriculares.
2. Durante el desarrollo de la investigación se ha comprobado que las docentes constantemente planifican, organizan y desarrollan sus actividades pedagógicas con juegos, propios para el aprendizaje.
3. En la Institución Educativa Inicial “Ángel de María” constantemente se promueven actividades lúdicas de acuerdo a lo que establece el Calendario Cívico Comunal, además, las docentes consideran importante en la formación integral de los niños y por tal razón, planifican dentro de sus unidades y sesiones de aprendizaje.
4. Se debe destacar que el aprendizaje significativo, como lo señala Ausubel, debe tener muy en cuenta los conocimientos previos de los educandos, en este caso, las experiencias que los niños tienen y lo demuestran en su proceso lúdico de aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

Al cabo de las conclusiones, el equipo de investigación que desarrolló el trabajo “El juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial "Ángel de María" del pueblo joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca provincia y región de Pasco”, recomienda lo siguiente:

1. En toda institución educativa de nivel inicial se debe promover el juego como estrategia metodológica para el aprendizaje significativo de los niños porque responde a su edad y al estado emocional que permite un buen aprendizaje de las diversas áreas curriculares.
2. Cuando se planifican actividades lúdicas, las docentes deben dejar a su libertad a los niños, pero siempre controlando la hora, espacio y elementos necesario y acorde a la actividad. Por ende, las docentes constantemente planifican, organizan y desarrollan sus actividades pedagógicas con juegos, propios para el aprendizaje.
3. La estrategia lúdica en la Institución Educativa Inicial “Ángel de María” constantemente se promueven actividades lúdicas de acuerdo a lo que establece el Calendario Cívico Comunal, además, las docentes consideran importante en la formación integral de los niños y por tal razón, planifican dentro de sus unidades y sesiones de aprendizaje.

4. Es importante valorar, reconocer y compartir las experiencias de cada uno de los niños con su compañerito, de modo tal, que se practique el aprendizaje significativo, como lo señala Ausubel, debe tener muy en cuenta los conocimientos previos de los educandos, en este caso, las experiencias que los niños tienen y lo demuestran en su proceso lúdico de aprendizaje.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altamirano Julca, Y. (2018). Neuropsicología del aprendizaje y la enseñanza Lima: San Marcos

Arias, S. (2013). pdf infantil. Obtenido de:

<http://pdinfanti.blogspot.com/2013/03/clasificacion-de-lo-juegos-didacticos.html>

Azpeitia, M. (18 de marzo de 2014). Blog Santillana. Obtenido de:

<https://www.santillana.com.mx/articulos/45>

Calderón Astorga, (2018). EcuRed: conocimiento con todos y para todos. Obtenido de

[https://www.ecured.cu/Rendimiento\\_academico](https://www.ecured.cu/Rendimiento_academico)

Calero Pérez, M. (1998). Educar jugando. Lima: San Marcos.

Cuasi, T. (1924). Bosquejo de una Teoría biológica del juego infantil. Madrid: Calpe.

De Zubiría, J. (2001). Teorías contemporáneas de la inteligencia y la excepcionalidad Santa Fe de

Bogotá: Magisterio.

Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje

significativo. Santa Fe Bogotá: McGraw-Hill.

Gardner, H. (1998). Mentes creativas. Barcelona: Paidós.

Gómez Navas Chapa, Leonardo; Aduna Legarde, Aminta; Garcia Padilla, Elena;

Cisneros Verdeja, Analie; Padilla Corcuera, Jimena; (2018). Manual de estilos de aprendizaje.

Obtenido:

[biblioteca.ucv.cl/site/.../manuales\\_u/Manual\\_Estilos\\_de\\_Aprendizaje\\_2004.pdf](http://biblioteca.ucv.cl/site/.../manuales_u/Manual_Estilos_de_Aprendizaje_2004.pdf)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, de M. D. (2014).

# **ANEXOS**

**MATRIZ DE COSNSITENCIA:**

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "ÁNGEL DE MARÍA" DEL PUEBLO JOVEN TUPAC AMARU DEL DISTRITO DE CHAUPIMARCA PROVINCIA Y REGIÓN DE PASCO**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
<p><b>Problema General</b> ¿De qué manera influye el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial "¿Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del Distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿En qué medida influye el juego en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial?</li> <li>2. ¿Cómo influye el juego como recurso didáctico en el contexto del aprendizaje significativo considerando su desenvolvimiento psicológico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial?</li> <li>3. ¿Cuál es la influencia del juego considerando las características del desarrollo y maduración en la socialización teniendo en cuenta el aprendizaje significativo de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicia</li> </ol>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la influencia que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca provincia y región de Pasco</p> <p><b>Objetivos Específicos.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Determinar la influencia que ejerce el juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru.</li> <li>2. Conocer la influencia del juego en el desenvolvimiento psicológico en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru.</li> <li>3. Determinar las características del desarrollo de la socialización a través del juego en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María"</li> </ol>	<p>Variable 1: Juegos didácticos Dimensiones: • Salta soga Corredores • Disciplina • Coordinación • Socialización • Descoordinación • Orden</p> <p>Variable 2: • Aprendizaje significativo • Lecciones Conocimientos previos Proceso</p> <p><b>Población.</b> I.E.I. "Ángel de maría" de Túpac amaru, Chaupimarca, Pasco.</p> <p><b>Muestra:</b> 20 niños de 5m años de edad</p>	<p>Tipo de investigación Cualitativa</p> <p>Enfoque: Etnográfico</p> <p>Diseño: Etnográfica.</p> <p>Técnicas e instrumentos: • Encuesta • Entrevista • Trabajo de campo • Anecdótico.</p>



### SOLICITO: PERMISO PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

SEÑOR (a):

Directora de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" Pasco - Chauptamarca.

Nosotras, **Mary MOYA ALBORNOZ**, identificado con DNI: 45008232, **Aida, REYES JUSTO**, IDENTIFICADO CON DNI: 45600818, **Elizabeth SERRANO BALDEON**, identificado con DNI: 04072827, identificado con DNI: 45008232, alumnas practicantes del IV ciclo del E.E.S.P. "Gamenial Blanco Murillo" Nivel Inicial, ante Ud. Con el debido respeto nos presentamos y decimos:

Que, teniendo necesidad de contar con el permiso para aplicar Instrumentos de Evaluación en su Institución, recurro a Ud. Para solicitarle la **AUTORIZACION Y EL PERMISO**, para aplicarlos debido que hacemos prácticas en su magnánima Institución, la misma que servirá para adherir información a nuestro trabajo de investigación titulado **"EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL "ANGEL DE MARIA"** como tal, por lo que suplico ordenar a quien corresponda para los fines del caso.

**POR LO EXPUESTO:** Rogamos a Ud. Sra. directora acceder nuestra solicitud.

Cerro de Pasco, 23 de julio del 2024.



*[Handwritten Signature]*  
Diana Sotomayor Merino  
5475270092

*[Handwritten Signature]*  
Mary MOYA ALBORNOZ  
DNI: 45008232

*[Handwritten Signature]*  
Aida, REYES JUSTO  
DNI: 45600818

*[Handwritten Signature]*  
Elizabeth SERRANO BALDEON  
DNI: 04072827



**UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PASCO INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
"ÁNGEL DE MARÍA" TÚPAC AMARU**

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, JARDÍN DE NIÑOS "ÁNGEL DE MARÍA" DEL SECTOR 1, PUEBLO JOVEN TÚPAC AMARU, DISTITO DE CHAUPIMARCA, PROVINCIA Y REGIÓN PASCO, Que suscribe concede la presente:**

## **CONSTANCIA**

A las señoritas **Mary Luz MOYA ALBORNOZ, Aida REYES JUSTO y Elizabeth Miriam SERRAN BALDEÓN** estudiantes del X ciclo del programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gamaniel Blanco Murillo", quienes han cumplido con la aplicación de sus instrumentos de investigación del proyecto titulado **EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "ÁNGEL DE MARÍA" DEL PUEBLO JOVEN TÚPAC AMARU DEL DISTRITO DE CHAUPIMARCA, PROVINCIA Y REGIÓN PASCO** demostrando responsabilidad, colaboración y compromiso en su consolidación profesional.

Se otorga la presente constancia a solicitud de las interesadas para fines que estimen conveniente.

Cerro de Pasco, 12 de agosto del  
2024





"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 275-2023-DG/EESPP "GRM"-CP**

Cerro de Pasco, 20 de noviembre de 2023

**VISTO:**

Los expedientes con registros N° 2878, 2879, 2881, 2882, 2883, 2884 y 2885 de fecha 27 de noviembre del 2023, compuesto por cincuenta y cuatro (54) folios de los, existiendo Aprobación de Plan de Trabajo de Investigación Educativa, designación de Asesor para el cumplimiento en la elaboración del Trabajo de Investigación Educativa, en apoyo a los Lineamientos Académicos Generales (LAG-GRM N° 443-2023-MINEDU) y el Reglamento de Investigación de la EESPP "GRM" 2023-2023.

**CONSIDERANDO:**

Que, en función de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gabriel Blanco Murillo" de Cerro de Pasco, brindar un servicio educativo eficiente y oportuno en cumplimiento a la Política Educativa Nacional y Regional, conviene, aprobar y otorgar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller, por los cual emitamos el presente de la institución en rubro;

Que, el Plan de Investigación Educativa presentado, se ajusta a los lineamientos del Reglamento 2023 para el Grado Académico de Bachiller en Educación (Título Profesional) de Licenciados en Educación en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Pública, de conformidad a la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 28033, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, su Reglamento, Decreto Supremo N° 019-2017-MINEDU, Modificaciones de la Ley 28033 por la Ley N° 28035, de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 004-2020-ED, que aprueba el Reglamento de la Ley N° 28294, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior, R.M. N° 046-2023-ED, R.M. N° 779-2023, que crea el "Modelo de Servicio Educativo para las Escuelas de Educación Superior Pedagógica", promuevan un servicio formativo de calidad. R. D. N° 010-2010-ED. Modificaron el numeral 3.2 inciso d) de la Ley de Normas Nacionales para la titulación en Carreras Docentes y Artistas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Pública y Privadas aprobadas por R.D. N° 023-2010-ED. Conforme los Anexos del 1 al 4 que forma parte de la presente Resolución. R.M. N° 443-2023-MINEDU Lineamientos Académicos Generales para las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Pública y Privadas, numeral 3.2.6. Modelo de Grados y Títulos, numeral 3.2.6.2. Grado de Bachiller, numeral 3.2.6.4. Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller, y el Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gabriel Blanco Murillo" aprobado mediante R.D. N° 271-2023-DG/EESPP "GRM"-CP. Para Otorgar el Grado de Bachiller en Educación, Programa de Estudios de Educación Inicial.

**SE RESUELVE:**

1° APROBAR, el Plan de Trabajo de Investigación Educativa titulado: EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "SINCEL DE MAMA" DEL PUEBLO JÓVEN TUPAC AMARU DEL DISTRITO DE CHAUPIMARCA, PROVINCIA Y REGIÓN DE PASCO.

Presentado por los postulantes del Programa de Estudios de Educación Inicial:

- SERRANO BALDEÓN, Elizabeth Willem.
- MOTA ALBORNOZ, Mary Luz.
- ROTEZ GAYTO, Ada.

- 2° AUTORIZAR, en ejecución a partir de la aprobación del presente Plan de Investigación Educativa.
- 3° NOMBRAR, como Asesor (a) del Trabajo de Investigación Educativa al (a) LIC. VERONICA DANIEL SAN ABILÓN.
- 4° RESPONSABILIZAR, al Coordinador del Área de Prácticas Pre-Profesionales e Investigación, a fin de garantizar su ejecución.

Regístrase, comuníquese y cúmplase



**Dr. Hugo Cruzado Espinoza**  
Director



**PORTAFOLIO DE INSTRUMENTOS DE  
INVESTIGACION**

**TITULO DE PROYECTO**

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL  
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE  
5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
"ANGEL DE MARIA" DEL PUEBLO JOVEN TÚPAC  
AMARU DEL DISTRITO DE CHAUPIMARCA,  
PROVINCIA Y REGIÓN DE PASCO**

**INTEGRANTES**

- ❖ REYES JUSTO Aida
- ❖ MOYA ALBORNOZ Mary Luz
- ❖ SERRANO BALDEON Elizabeth Miriam





**UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PASCO INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
“ÁNGEL DE MARÍA” TÚPAC AMARU**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: ÁNGEL DEMARÍA

FECHA: 23-07-2024

DOCENTE: Carmen Campos Suarez

PARCTICANTES: Reyes Justo Aida

Serrano Baldeon Elizabeth Miriam


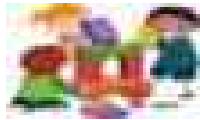
Moya Albornoz Mary Luz

EDAD : 5 años

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: “Aprendiendo a jugar con mis amigos”

DURACIÓN: 60 min

**II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Competencias Capacidades	Desempeños	Evidencias de aprendizaje
<p><b><i>Construye su identidad</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se valora así mismo.</li> <li>Autorregula sus emociones.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona con niñas y niños con igualdad y respeto</li> <li>Reconoce que puede desarrollar diversas habilidades a partir de las experiencias vividas a través de las actividades realizadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se relaciona con niñas y niños realizando actividades que le permitan fortalecer sus relaciones de amistad.</li> </ul> 
<p><b><i>Se desenvuelve en un entorno social con sus amigos y amigas</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interactúa con sus amigos y amigas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en juegos interactivos en los que realiza simulaciones de problemas para desarrollar sus aprendizajes en las áreas curriculares</li> </ul>	

Enfoques transversales	Actitudes o acciones observables
<ul style="list-style-type: none"> <li>Enfoque inclusivo o atención a la diversidad</li> <li>Respeto por las diferencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.</li> </ul>

**III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN**

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Seleccionar juguetes que sean de agrado por los niños</li> <li>Preparar el recurso pedagógico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juguetes</li> <li>Pelotas</li> <li>Campo libre</li> </ul>



# UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PASCO INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “ÁNGEL DE MARÍA” TÚPAC AMARU

## IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

### Inicio

Tiempo aproximado: 15 min

- Saludo a los estudiantes y seguidamente se les pregunta: “¿Te gusta jugar? ¿Cuál es tu juguete preferido? ¿Cómo se llaman tus juguetes? ¿Juegas solo o con tus amigos?”
- Se muestra una lámina y preguntamos: “¿Qué vemos en la lámina? ¿Te gustaría jugar con el carrito? ¿Te gustaría armar rompecabezas? ¿Te gustaría jugar con tus compañeros en el aula?” Los estudiantes se expresan de acuerdo a sus posibilidades comunicativas.
- Se comunica el propósito de la sesión: “Aprendiendo a jugar con mis amigos”
- Menciono acuerdos a cumplir durante la sesión:

\* Escuchar las indicaciones.

\* Esperar su turno para realizar las actividades.

### Desarrollo

Tiempo aproximado: 40 min

- Les presento a los estudiantes una caja sorpresa con muchos juguetes y se permitirá que la exploren tocando, luego se pregunta ¿qué es?, responden sus ideas, luego la docente irá sacando cada juguete y nombrando su nombre asociándolo a su tarjeta con el pictograma correspondiente

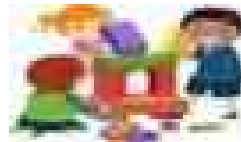


- Se entregará las tarjetas de pictogramas a cada estudiante para que las coloquen junto con cada juguete
- Se propiciará situaciones para la utilización de cada juguete y las realizaremos, luego se asociará a pictogramas correspondientes.

### Cierre

Tiempo aproximado: 10 min

Les comento a los niños que ya acabamos con la sesión y que entraremos al aula a conversar y a comentar como se sintieron realizando estos juegos y al interactuar con sus amigos y amigas y para terminar cantamos una canción de despedida



- Llevan hojas de aplicación para la casa
- Se hará un recuento de las actividades realizadas y dialogaremos acerca de cómo se han sentido.

### I. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron? ¿Cuáles no funciona?



**UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PASCO INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
“ÁNGEL DE MARÍA” TÚPAC AMARU**

**MAPA DE CALOR**

**ACTIVIDAD:** “Aprendiendo a jugar con mis amigos”

<b>AREA Y COMPETENCIA</b>		<p align="center"><i>Construye su identidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora así mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<p align="center">Se relaciona con niñas y niños realizando actividades que le permitan fortalecer sus relaciones de amistad.</p>			
<b>ESTUDIANTES</b>		LOGRADO	PROCESO	INICIO	No observado
01	ALMERCOPINTO, Alex Adrian	X			
02	CELEDONIO MONTOYA, Stevens	X			
03	CRIOLLO LOPEZ, Jhana Khalessy	X			
04	GONZALES APELO, dylam adriamze	X			
05	GRADOS LUNA, Dainerys Khatelei	X			
06	GRADOS VILLANUEVA, Mateo	X			
07	GUILLERMO OSORIO, Dania	X			
08	HINOSTROZA ESPIRITU, Dylan	X			
09	JANAMPA RAMOS, Katzumy	X			
10	MORALES CHAMORRO, Sofia		X		
11	POJAS PINTO, Kalesy	X			
12	POMA DIEGO, Jharumy Ayelen	X			

13	RIVERA ROMERO, Yhunsu	X			
14	ROMERO CARDENAS, Denaly	X			
15	SAEZ HUAMALI, Jair Anthonhy	X			
16	SOLO TRUJILLO, Iker	X			
17	TACORA APELO, Yusuf Jaset Dai		X		
18	TELO MENDOZA, Aracely Briyit	X			
19	TOLENTINO SACRAMENTO, Gel	X			
20	VICENTE LOPEZ, Daleyza	X			



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PASCO INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
"ÁNGEL DE MARÍA" TÚPAC AMARU

CUADERNO DE CAMPO

**Docente:** Reyes Justo Aida  
Serrano Baldeon Elizabeth Miriam  
Moya Albornoz Mary Luz

**Fecha:** 23 – 07 – 2024

**Experiencia de Aprendizaje:**

Actividad:	"Aprendiendo a jugar con mis amigos"	
Área	Personal Social	
Competencia/ Capacidad	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se valora así mismo</li><li>- Autorregula sus emociones</li><li>- Interactúa con sus compañeros</li></ul>	
Desempeño	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se relaciona con niñas y niños con igualdad y respeto</li><li>• Reconocen que pueden desarrollar diversas habilidades a partir de las experiencias vividas a través de las actividades realizadas</li><li>• Participa en juegos interactivos en los que realiza simulaciones de problemas para desarrollar sus aprendizajes en las áreas curriculares</li></ul>	
N°	Estudiantes	Evidencias
1	MORALES CHAMORRO, Sofia	No logro desarrollar sus habilidades ya que no respeta la hora de juego de sus compañeros

**INTERPRETACIÓN EN RELACION AL DESEMPEÑO:**

No logro relacionarse con sus compañeros de clase ya que generaba desorden y se ponía a llorar  
No logro desarrollar sus habilidades en todos los juegos ya que ya que no respetaba e  
No puedo participar en todos los juegos interactivos en los que realiza simulaciones de problemas para desarrollar su aprendizaje en las áreas

**REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN CON LA ACTIVIDAD.**

El juego es muy importante ya que permite que todos los estudiantes puedan interactuar con sus compañeros y desarrollar sus habilidades por ello es muy importante la participación de todos los estudiantes para que puedan interactuar de una manera responsable y divertida en las clases



# UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PASCO INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “ÁNGEL DE MARÍA” TÚPAC AMARU

## CUADERNO DE CAMPO

**Docente:** Reyes Justo Aida  
Serrano Baldeon Elizabeth Miriam  
Moya Albornoz Mary Luz

**Fecha:** 23 – 07 – 2024

### Experiencia de Aprendizaje:

Actividad:	“Aprendiendo a jugar con mis amigos”	
Área	Personal Social	
Competencia/ Capacidad	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se valora así mismo</li><li>- Autorregula sus emociones</li><li>- Interactúa con sus compañeros</li></ul>	
Desempeño	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se relaciona con niñas y niños con igualdad y respeto</li><li>• Reconocen que pueden desarrollar diversas habilidades a partir de las experiencias vividas a través de las actividades realizadas</li><li>• Participa en juegos interactivos en los que realiza simulaciones de problemas para desarrollar sus aprendizajes en las áreas curriculares</li></ul>	
N°	Estudiantes	Evidencias
1	TACORA APELO, Yusuf Jaset Dai	No logro interactuar mucho con sus compañeros ya que no le gustaba ensuciarse la ropa

### INTERPRETACIÓN EN RELACION AL DESEMPEÑO:

No logro relacionarse con sus compañeros de clase  
No logro desarrollar sus habilidades en todos lo juegos en la cual sus compañeros se divertían y jugaban con mucha alegría  
No puedo participar en todos los juegos interactivos en los que realiza simulaciones de problemas para desarrollar su aprendizaje en las áreas

### REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN CON LA ACTIVIDAD.

El juego es muy importante ya que permite que todos los estudiantes puedan interactuar con sus compañeros y desarrollar sus habilidades por ello es muy importante la participación de todos los estudiantes para que puedan interactuar de una manera responsable y divertida en las clases

## EVIDENCIAS DEL TRABAJO



*FIGURA 1: Tutora explicando a los niños la importancia de los juegos como recursos didácticos*



*FIGURA 2: Tutora y niños participando en los juegos como recursos didácticos*



**FIGURA 3:** Tutora y niño luego de lograr comprender la importancia de los juegos como recursos didácticos



**FIGURA 4:** Tutora logrando la participación de los niños en los juegos



*FIGURA 5: Niños desarrollando los juegos didácticos en el aula*



*FIGURA 6: Niños logrando desarrollar sus habilidades en juegos*



*FIGURA 7: Niños con la compañía de sus padres desarrollando sus habilidades en los juegos didácticos*



*FIGURA 8: Niños felices en los juegos didácticos*



*FIGURA 9: Niño desarrollándose en actividades didácticos*



*FIGURA 10: Niño luego de lograr practicar los juegos didácticos*