


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.

Nguồn hàng đầu

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

Nguồn hàng đầu

Các nguồn có số lượng kết quả trùng khớp cao nhất trong bài nộp. Các nguồn chổng chéo sẽ không được hiển thị.

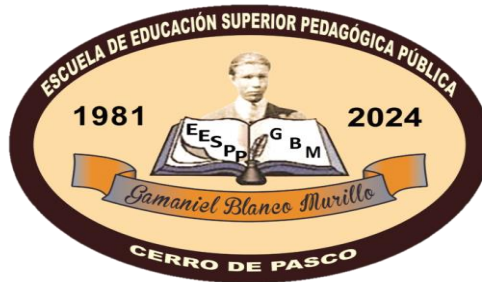
1	Internet	
hdl.handle.net		10%
2	Bài của học viên	
Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo		3%
3	Internet	
www.lucaedu.com		2%
4	Internet	
repositorio.uap.edu.pe		2%
5	Internet	
repositorio.uladech.edu.pe		<1%
6	Internet	
repositorio.undac.edu.pe		<1%
7	Internet	
repositorio.utea.edu.pe		<1%
8	Internet	
repositorio.uct.edu.pe		<1%
9	Bài của học viên	
uncedu		<1%
10	Internet	
www.institucioneducativa.info		<1%
11	Internet	
passagetonirvana.com		<1%

12	Internet	repositorio.ucsg.edu.ec	<1%
13	Bài của học viên	Corporación Universitaria del Caribe	<1%
14	Internet	www.mieducativo.com	<1%
15	Bài của học viên	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%
16	Bài của học viên	Universidad Ricardo Palma	<1%
17	Internet	repositorio.umch.edu.pe	<1%
18	Internet	digibug.ugr.es	<1%
19	Bài của học viên	Universidad Nacional Federico Villarreal	<1%
20	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	<1%
21	Internet	repositorio.une.edu.pe	<1%
22	Internet	www.coursehero.com	<1%
23	Bài của học viên	Universidad Cesar Vallejo	<1%
24	Internet	biblioteca.ulasamericas.edu.pe	<1%
25	Bài của học viên	Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC	<1%

26	Bài của học viên	Corporación Universitaria Minuto de Dios,UNIMINUTO	<1%
27	Internet	utpedia.utp.edu.my	<1%
28	Internet	dspace.unach.edu.ec	<1%
29	Bài của học viên	unasam	<1%
30	Bài của học viên	Brigham Young University	<1%
31	Internet	idoc.pub	<1%
32	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
33	Internet	issuu.com	<1%
34	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%

“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

=====

**“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 TUPAC
AMARU DEL DISTRITO DE CHAUPIMARCA PROVINCIA Y REGIÓN DE
PASCO”**

Para Optar el Grado de Bachiller en Educación

PRESENTADO POR:

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

CERRO DE PASCO - PERÚ

2024

Con especial afecto:

A nuestros padres, impulsores de nuestro
provenir.

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.

3 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.

3 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 creación 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.

3 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

18 Hemos visto por conveniente estructurar como objetivo, la utilización del juego
4 como recurso didáctico a fin de observar su influencia en el aprendizaje significativo de los
6 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Ángel de María del pueblo joven Tupac
1 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

18 We have seen it convenient to structure as an objective, the use of the game as a
4 didactic resource in order to observe its influence on the significant learning of 5-year-old
17 children of the Initial Educational Institution "Ángel de María of the young town Tupac
1 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.

CONTENIDO

	Pág.
CARÁTULA	
27 HOJA DEL JURADO	ii
DEDIDACTORIA	iii
PRESENTACIÓN	iv
RESUMEN	vii
ABSTRAC	viii
CONTENIDO	ix
CONTENIDO DE TABLAS	xii
11 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
1.4.2. Objetivos específicos	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO	7
24 2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.1.1. Internacionales	7
2.1.2. Nacionales	8
2.2. Bases teóricas	10

15

2.2.1. El juego como recurso didáctico 10

2.2.1.1. Concepto del juego. 10

2.2.1.1.1. El juego, como elemento educativo 11

2.2.1.2. Juego y educación 12

16

2.2.1.2.1. Teorías biológicas del juego 13

2.2.1.2.2. Teorías fisiológicas del juego 13

16

2.2.1.2.3. Teorías psicológicas del juego 14

1

2.2.1.2.4. Teorías sociológicas del juego 14

2.2.1.3. Características del juego 15

2.2.1.4. Clasificación de los juegos 15

2.2.1.5. Relaciones humanas en el juego 16

15

2.2.1.6. Clasificación de los juegos didácticos 16

a. Realidad para el aprendizaje significativo: 17

1

2.2.2. Aprendizaje significativo 18

2.2.2.1. Definición de aprendizaje 18

5

2.2.2.1.1. 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

5

D. Por la forma de adquirir la información 20

E. Por la forma de procesar la información 20

21

F. Aprendizaje significativo 20

2.2.2.1.2. Estrategias de aprendizaje 22

2.2.2.2. Estilos de aprendizaje 22

2.3. Definiciones conceptuales 24

2.3.1. Agilidad 24

2.3.2. Amistad 24

2.3.3. Confianza 24

2.3.4. Consejos 24

2.3.5. Criterios 25

2.3.6. Desarrollo físico 25

2.3.7. Disciplina 25

2.3.8. Elegancia 25

2.3.9. Espacio	25
2.3.10. Juego	25
2.3.11. 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
ANEXOS	

12 **CONTENIDO DE TABLAS**

	Pág.
Tabla N° 1	32
Tabla N° 2	33
Tabla N° 3	34
Tabla N° 4	35
Tabla N° 5	36
Tabla N° 6	37
Tabla N° 7	38

CAPÍTULO I

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.

1 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

1 ¿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 2 región de Pasco?

1.2.1. Problemas específicos

5 **PH₁:** ¿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

6

María” del Pueblo Joven Tupac Amaru del distrito de Chaupimarca, ¿provincia y Región de Pasco?

1

PH₂: ¿Cómo influye el juego como recurso didáctico en el contexto del aprendizaje significativo considerando su desenvolvimiento psicológico en los

5

niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "¿Ángel de María” del

7

Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco?

4

PH₃: ¿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?

4

PH₄: ¿Por qué la maduración y el desarrollo espiritual es importante teniendo en consideración el juego como aprendizaje significativo en los niños de 5 años

2

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

1

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

OE₁: 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.

OE₂: 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.

OE₃: 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*.

OE₄: Valorar la importancia del desarrollo espiritual 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 II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Arévalo y Carreazo (2016), 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), 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 Riofrio" 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.

2.1.2. Nacionales

Quiñones (2018), 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 que 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 una mejora también en el aprendizaje de los niños de una manera significativa (Huerta, 2014, pág. 66).

2.3. Definiciones conceptuales

- 2.3.1. **Agilidad:** Es algo innato de una persona está íntimamente relacionado con su desempeño físico.
- 2.3.2. **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.
- 2.3.3. **Confianza:** Es la forma en cómo uno cree en otra persona o como deposita sus creencias y dudas en una persona o cosa.
- 2.3.4. **Consejos:** Es una forma verbal de transmitir un mensaje con una finalidad motivadora o represora.

- 2.3.5. Criterios:** Son normas o estamentos que uno debe seguir para poder llegar a una finalidad correctamente.
- 2.3.6. Desarrollo físico:** Está interrelacionado directamente con la forma de desarrollar las capacidades físicas del organismo o cuerpo.
- 2.3.7. Disciplina:** Es poder encaminar todo tipo de acciones para poder llegar a un objetivo determinado.
- 2.3.8. Elegancia:** Es la forma globosa del comportamiento o actitud de una persona.
- 2.3.9. Espacio:** Es un determinado lugar en dónde está compuesto por dimensiones puede ser abstracto o real.
- 2.3.10. Juego:** Actividades mediante las cuales un ser humano se divierte y puede ser empleado también para realizar estrategias de aprendizaje.
- 2.3.11. Libertad:** Es la forma en cómo una persona es capaz de realizar distintas actividades a su libre albedrío.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

La influencia que ejerce el juego como recurso didáctico influye favorablemente 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.

3.1.2. Hipótesis específicos

HE₁: A mayor influencia del juego como recursos didáctico, mejor será 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.

HE₂: Si se utiliza el juego como recurso didáctico en el desenvolvimiento psicológico, entonces habrá 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.

HE₃: La socialización de los niños a través del juego, como recurso didáctico, contribuirá favorablemente 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*.

HE4: El desarrollo espiritual de los niños a través del juego, como recurso didáctico, favorecerá 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.

3.2. Tipo de investigación

Investigación la cual planteamos a continuación es de un tipo descriptivo 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.

3.3. Nivel de investigación

Nuestro 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.

3.4. 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.

3.5. Población y muestra

3.5.1. 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.

3.5.2. 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.

3.6. 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.

3.6.1. 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.

3.6.2. 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

1 Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del
2 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.

2 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
8 escala tipo Likert, que se aplicó a las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del
2 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.

26 3.7. 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.

CAPÍTULO IV

MARCO PRÁCTICO

4.1. Diagnóstico del Contexto.

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 en la siguiente tabla.

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.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
V.I. El juego como recurso didáctico	Desarrollo físico	<ul style="list-style-type: none"> ● Siente placer y alegría cuando juega ● Repite una y otra vez los juegos que más le gustan 	Items
	Desarrollo psicológico	<ul style="list-style-type: none"> ● Mejora su conducta o comportamiento emocional ● Interactúa con respeto ante sus familiares compañeros 	Items
	Desarrollo de la socialización	<ul style="list-style-type: none"> ● Escucha antes de criticar ● Busca ser ejemplo para los demás ● Trabaja en grupo ● Valora los símbolos patrios 	Items
	Desarrollo espiritual	<ul style="list-style-type: none"> ● Actúa éticamente ● Practica valores ● Quiere y cuida a sus compañeritos 	Items
V.D. Aprendizaje significativo	Aprendizaje representacional	<ul style="list-style-type: none"> ● Le da significado a los objetos ● Asocia los contenidos con los símbolos que ● significativo representa una idea 	Items
	Aprendizaje proposicional	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprende el significado de las ideas ● Entiende las proposiciones que escucha 	Items
	Aprendizaje de conceptos	<ul style="list-style-type: none"> ● Representa a los conceptos con símbolos ● Le brinda atributos a objetos, eventos, situaciones, etc. 	Items
	Inclusión	<ul style="list-style-type: none"> ● Asimila conocimientos ● Introduce contenidos a su estructura cognitiva 	Items

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 y presentamos a continuación:

Tabla No.1:

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
MANIFIESTA SUS EMOCIONES					
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. 1 observamos en cuanto a la manifestación de las emociones que los estudiantes se involucran emocionalmente al desarrollo de la 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.

Tabla No.2

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
ENTIENDE LAS EMOCIONES DE LOS OTROS	7	30	13	70	100%
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.

Tabla No.3

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
CONFRONTA CON EL ESTADO DE LOS DEMÁS	07	30	13	70	100%
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.

Tabla No.4

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
AYUDA	07	30	13	70	100%
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 6 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.

Tabla No. 5:

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
ESCUCHA / OPINION	07	30	13	70	100%
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° 8 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.

Tabla No.6:

SENTIMIENTO	SI		NO		TOTAL
	V	%	M	%	
PARTICIPANTES	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° 9 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. 7:

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

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.

COMENDACIONES

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. (07 de Marzo de 2013). pd 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, N. (3 de 04 de 2018). Ecured: conocimiento con todos y para todos. Obtenido de https://www.ecured.cu/Rendimiento_académico
- 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;. (3 de 04 de 2018). Manual de estilos de aprendizaje. Obtenido 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

4
1

MATRIZ DE COSNSITENCIA: 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 TUPAC AMARU DEL DISTRITO DE CHAUPIMARCA PROVINCIA Y REGIÓN DE PASCO

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOÓTESIS	VARIABLES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
-----------------	------------------	-------------------	------------------	--------------------------------

<p>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?</p> <p>Problemas específicos PH1: ¿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 Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, ¿provincia y Región de Pasco?</p> <p>PH2: ¿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?</p> <p>PH3: ¿Cuál es la influencia del juego considerando las características del desarrollo y maduración en la socialización teniendo en cuenta el</p>	<p>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.</p> <p>Objetivos específicos OE1: 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.</p> <p>OE2: 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.</p> <p>OE3: 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</p>	<p>Hipótesis general La influencia que ejerce el juego como recurso didáctico influye favorablemente 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>Hipótesis específicos HE1: A mayor influencia del juego como recursos didáctico, mejor será 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>HE2: Si se utiliza el juego como recurso didáctico en el desenvolvimiento psicológico, entonces habrá 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>HE3: La socialización de los niños a través del juego, como recurso didáctico, contribuirá favorablemente en el aprendizaje significativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Ángel de</p>	<p>Variable Independiente: El juego como recurso didáctico</p> <p>Dimensiones Desarrollo físico Desenvolvimiento psicológico Desarrollo de la socialización Desarrollo espiritual</p> <p>Variable Dependiente: Aprendizaje significativo</p> <p>Dimensiones: Aprendizaje representacional Aprendizaje proposicional Aprendizaje de conceptos Inclusión</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de investigación Descriptivo</p> <p>Nivel de investigación Descriptivo, explicativo y correlacional</p> <p>Técnicas e instrumentos Ficha de observación Encuestas a los docentes Ficha de observación. Ficha de encuesta Cuaderno de campo. La lista de cotejo. La ficha de validación</p> <p>Población: Institución Educativa Inicial "Ángel de María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco.</p> <p>Muestra: 20 estudiantes entre 7 varones y 13 mujeres, haciendo un total de 20 niños de 5 años, una profesora más una auxiliar de educación</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7
6

2
4

4

1

1
4

1

<p>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?</p> <p>PH4: ¿Por qué la maduración y el desarrollo espiritual es importante teniendo en consideración el juego como 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>Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco*.</p> <p>OE4: Valorar la importancia del desarrollo espiritual 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</p>	<p>María" del Pueblo Joven Túpac Amaru del distrito de Chaupimarca, provincia y región de Pasco*.</p> <p>HE4: El desarrollo espiritual de los niños a través del juego, como recurso didáctico, favorecerá 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>		
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--







**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GAMANIEL BLANCO MURILLO"**

TL/ (053) 421558 – SAN JUAN - CERRO DE PASCO
R.M. N° 283-2020-MINEDU 20-07-20



Institución Licenciada de Excelencia en la Formación Inicial Docente y Continua

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

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

Cerro de Pasco, 30 de noviembre de 2023

VISTO:

Los expedientes con registros N° 1610, 1611, 1612, 1613, 1614 y 1615 de fecha 29 de noviembre del 2023; compuesto por cincuenta y cuatro (54) folios útiles, solicitando Aprobación de Plan de Trabajo de Investigación Educativa, designación de Asesor para el acompañamiento en la elaboración del Trabajo de Investigación Educativa, en apoyo a los Lineamientos Académicos Generales (LAG:RM N° 441-2019-MINEDU) y el Reglamento de Investigación de la EESPP "GBM" 2022-2025.

CONSIDERANDO:

Que, en función de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gamaniel Blanco Murillo" de Cerro de Pasco, brindar un servicio educativo eficiente y oportuno en cumplimiento a la Política Educativa Nacional y Regional; asimismo, cautelar y atender la obtención del Grado Académico de Bachiller, por los (las) estudiantes egresados de la institución en rubro;

Que, el Plan de Investigación Educativa presentado, se ajusta a los lineamientos del Reglamento para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación (Título Profesional) de Licenciado en Educación en las Escuelas de Educación Superior Pedagógicas Públicas, de conformidad a la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 30512, ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, su Reglamento, Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, Modificatorio de la ley 30512 por la ley N° 32653, de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N°004-2010-ED, que aprueba el Reglamento de la Ley N° 29394, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior, R.M. N°0046-2013-ED, R.M. N°570-2018, que crea el "Modelo de Servicio Educativo para las Escuelas de Educación Superior Pedagógica", garantizar un servicio formativo de calidad, R. D. N°0910-2010-ED, Modificar el numeral 3.2 inciso d) de las en "Normas Nacionales para la titulación en Carreras Docentes y Artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicas y Privadas" aprobadas por R.D. N°0592-2010-ED. Considera los Anexos del 1 al 9 que forma parte de la presente Resolución. R.M. N° 441-2019-MINEDU, Lineamientos Académicos Generales para las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas, numeral 3.1.5 Emisión de Grados y Títulos, numeral 3.2.3.3 Grado de Bachiller, numeral 3.2.3.4, Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller, y el Reglamento de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gamaniel Blanco Murillo" aprobada mediante R.D. N°271-2022-DG/EESPP "GBM"-CP, Para Optar el Grado de Bachiller en Educación, Programa de Estudios de Educación Inicial.

SE RESUELVE:

1° APROBAR, el Plan de Trabajo de Investigación Educativa intitulado: **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.**

Presentado por las estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial:

- SERRANO BALDEÓN, Elizabeth Miriam.
- MOYA ALBORNOZ, Mary Luz.
- REYES JUSTO, Aida.

2° AUTORIZAR, su ejecución a partir de la aprobación del presente Plan de Investigación Educativa.

3° NOMBRAR, como Asesor (a) del Trabajo de Investigación Educativa al (la) LIC. VICARRETA SANCHEZ, Ayan Abdón.

4° RESPONSABILIZAR, al Coordinador del Área de Práctica Pre Profesional e Investigación, a fin de garantizar su ejecución.

Regístrese, comuníquese y cúmplase


Mg. Hugo Enríquez Espinoza
DIRECTOR GENERAL



SOLICITO: PERMISO PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

SEÑOR (a):

Directora de la institución educativa inicial "ángel de maria" pasco - chaupimarca.

Nosotras, Mary MOYA ALBORNOZ, identificado con DNI: 45008282, Aida, REYES JUSTO, IDENTIFICADO CON DNI: 41600319, Elizabeth SERRANO BALDEON, identificado con DNI: 04072927, identificado con DNI: 45008282, alumnas practicantes del XI ciclo del E.E.S.P.P. "Gamañiel 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, recorro 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 DIDACTICO 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



Blanca Mandizabal Martel
DNI:04030082



Mary MOYA ALBORNOZ
DNI: 45008282



Aida, REYES JUSTO
DNI: 41600319



Elizabeth SERRANO BALDEON
DNI: 04072927

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**"GAMANIEL BLANCO MURILLO"**

TEL/Fax (062) 421538 - SAN JUAN - CERRO DE PASCO

Por una Formación Inicial Docente y Continua de excelencia a gran altura

**CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL ENTRE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "GAMANIEL BLANCO MURILLO" Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EDUCACIÓN INICIAL "ANGEL DE MARIA"**

Conste por el presente documento el **CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL** que celebran de una parte la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gamaniel Blanco Murillo", representada por el Director General, Mg. Hugo TRINIDAD EGUSQUIZA, identificada con D.N.I. N° 04019158, conforme a la Resolución Directoral Regional N°. 0277-2024 y con domicilio común en dirección Av. Los Próceros N° 872, distrito de Yanacancha, provincia de Pasco y departamento de Pasco, a quien en adelante se le denominará LA ESCUELA y de la otra parte la Institución Educativa de Educación Inicial "ANGEL DE MARIA" del pueblo joven TUPAC AMARU del distrito De Chaupimarca, representada por la Directora MG. BLANCA MENDIZABAL MARTEL identificada con D.N.I. N° 04030082, y domicilio común en distrito de Chaupimarca, provincia de Pasco y departamento de Pasco, a quien en adelante se le denominará EL CENTRO DE PRÁCTICA, en los términos siguientes:

ANTECEDENTES:

PRIMERO. - LA ESCUELA es un centro de Educación Superior, que forman personas especializadas en los campos de la docencia, la ciencia y la tecnología, con énfasis en una formación aplicada. Brindan a) Formación altamente especializada teórica, con aplicación de técnicas para resolver problemas o proponer nuevas soluciones b) Estudios de especialización, de perfeccionamiento profesional en áreas específicas y de otros programas de formación continua c) Estudios de segunda especialidad y de profesionalización docente, según corresponda.

SEGUNDO. - El Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes establece que la práctica junto con la investigación constituye una de las tres componentes del currículo de formación inicial docente. Desde esta perspectiva, se asume a la práctica como un espacio investigativo en el cual los estudiantes de FID comprenden la realidad educativa y formulan propuestas de mejora sobre la base de una reflexión crítica que le permita evidenciar sus competencias profesionales docentes durante la formación. A partir de ello, en los Diseños Curriculares Básicos Nacionales (DCBN) de la Formación Inicial Docente se propone el desarrollo de la práctica y la investigación en forma articulada mediante el desarrollo de módulos a lo largo de los diez ciclos del plan de estudios.

TERCERO. - En tal sentido el componente de práctica e investigación se constituye en un espacio de integración de las competencias desarrolladas en los componentes de la formación general y la formación específica, en correspondencia con el Perfil de egreso. El componente articula la práctica e investigación en la FID a partir del desarrollo de módulos durante todas las ciclos del plan de estudios. Los módulos de práctica e investigación brindan a los estudiantes de FID diversas oportunidades para entrar en contacto e involucrarse con la realidad educativa, reflexionar sobre su quehacer, aplicar diversas técnicas e instrumentos de recojo de información, analizar e interpretar la información recogida, conocer las implicancias de su rol docente y comprometerse con su desarrollo profesional, así como proponer alternativas innovadoras de solución, basándose en evidencias generadas por ellos y por diversos investigadores educativos. Asimismo, los módulos potencian el desarrollo del pensamiento creativo, reflexivo y crítico.

CUARTO. - Esta articulación entre práctica e investigación brinda a los estudiantes de FID suficientes oportunidades para que observen de manera sistemática, las características de los estudiantes de Educación Básica y las situaciones del contexto, analicen la realidad educativa con fundamentos teóricos, recojan y sistematicen información de diversas fuentes, asuman un rol de docentes reflexivos, revisen y valoren críticamente su práctica, tomen decisiones de mejora de su práctica pedagógica con base en evidencias, además de probar nuevas ideas y diferentes alternativas para mejorar los resultados de aprendizaje.

QUINTO. - Mediante la articulación de la práctica y la investigación, el estudiante de FID adquiere destrezas y habilidades que le permiten construir nuevos conocimientos, cambiar sus paradigmas y metodologías, revisar en forma constante sus objetivos, propuestas, conocimientos y praxis, así como reflexionar y mejorar su práctica pedagógica. Para ello, se requiere que, desde los módulos de práctica



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"GAMANIEL BLANCO MURILLO"

Tr./Nro (003)422556 - SAN JUAN - CERRO DE PASCO

Por una Formación Inicial Docente y Continua de excelencia a gran altura



e investigación, se promueva la reflexión sobre la práctica teniendo como insumos el recojo de evidencias de su experiencia pedagógica, los resultados y hallazgos de otras investigaciones educativas, las herramientas metodológicas y conceptuales identificadas por el propio estudiante de FID y otras facilitadas por el docente formador

SEXTO. - Desde los primeros ciclos (del primer al tercer año de la formación) la práctica es considerada como un espacio investigativo que permite, de forma progresiva, comprender, interactuar y actuar para mejorar los procesos de aprendizaje en la realidad educativa, así como reflexionar sobre las implicancias de la labor docente. En los últimos ciclos de la formación (en cuarto y quinto año de la formación) se pretende que la práctica e investigación permitan fortalecer la profesionalidad e identidad docente.

SÉPTIMO. - Como parte del componente curricular se establece el desarrollo de los módulos de práctica e investigación durante todos los ciclos del plan de estudios. Estos módulos son espacios de integración de las competencias del perfil de egreso trabajadas en los cursos de los componentes de la formación general y formación específica. Los módulos potencian el desarrollo del pensamiento creativo, reflexivo y crítico, así como la asunción de criterios de análisis, enfoques y teorías que les permitan identificar y cuestionar desigualdades ligadas a variables como género, pertenencia étnica, lengua materna, entre otras. La realización de los módulos de práctica e investigación debe propiciar que el estudiante de FID conozca los contextos urbanos y rurales, las características y condiciones de organización y funcionamiento de las instituciones educativas, así como la implementación de estrategias de atención y organización para el aprendizaje dentro y fuera de las aulas en diversos contextos, ámbitos, formas de atención, modalidades y niveles de la educación básica. La práctica realizada en diversos contextos socio culturales a lo largo del programa de estudios contribuyen a la construcción de una ciudadanía intercultural y la gestión de diversos saberes y recursos.

OCTAVO. - La práctica es el punto de partida y de llegada. Se parte de la práctica para encontrar explicaciones de los distintos fenómenos que se desarrollan en la dinámica educativa de los módulos, y viceversa: desde lo abordado en los demás cursos, se puede llegar a la práctica para identificar cómo se expresan las distintas perspectivas de los conocimientos y saberes de la pedagogía contemporánea y de la pedagogía de los pueblos indígenas u originarios. En tal sentido, se concibe la práctica como un espacio de permanente contraste, deconstrucción y construcción de conocimientos desde diversas epistemologías y como un espacio vivo para construir saber pedagógico.

NOVENO. - Una característica fundamental de los módulos de práctica e investigación es su desarrollo transversal durante toda la formación, generando diversas oportunidades de aprendizaje que aseguran una creciente complejidad en el acercamiento a contextos reales, así como en el análisis e intervención en la realidad educativa de ámbitos rurales y urbanos. El desarrollo de los módulos de práctica a lo largo de la formación permite al estudiante de FID conocer, analizar e intervenir en escenarios educativos reales desde una perspectiva crítica reflexiva, haciendo uso de las herramientas que la investigación le proporciona. En la malla curricular se aprecian dos grandes etapas en el desarrollo de los módulos:

- Ciclos I al VI (seis horas a la semana por módulo). Esta etapa se denomina: La práctica como espacio investigativo para comprender la realidad educativa.
- Ciclos VII al X (diez, doce y veintiséis horas a la semana por módulo). Esta etapa se denomina: La práctica y la investigación para la profesionalidad docente.

DÉCIMO. - En esta perspectiva el desarrollo de las actividades situadas del módulo de práctica e investigación del XI Ciclo de Educación Inicial, se rige por lo prescrito en el Reglamento de Prácticas Pre Profesionales e Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gamaniel Blanco Murillo", el Manual de Procesos Académicos de la Escuela, el Reglamento Interno, el Proyecto Curricular Institucional, el Diseño Curricular Básico Nacional de FID del Programa de Estudios de Educación Inicial que fue aprobada por de la Resolución Vice Ministerial N° 202-2019-MINEDU, especialmente en lo estipulado en el Oficio Multioficio N° 00075-2020-MINEDU/VMGP-ORGEDO del 12 de noviembre del mismo año, a través del cual se brindan las Orientaciones para la implementación de los módulos de práctica e investigación de los Diseños Curriculares Básicos Nacionales 2019 - 2020 y la refrendado en la RVM N° 037-2022-MINEDU que aprueba el documento normativo denominado "Orientaciones para la implementación del retorno progresivo a la presencialidad del servicio educativo en los Centros de Educación Técnico-Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior,

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**"GAMANTEI BLANCO MURILLO"**

TF./Pas (042)421838 - SAN JUAN - CERRO DE PASCO

Por una Formación Inicial Docente y Continua de excelencia a gran altura

en el marco de la emergencia sanitaria por la COVID-19" en cuyo documento en el numeral 9.3.5, denominada *Desarrolla de la práctica como parte del plan de estudios se precisa "La práctica se desarrolla en IIEE de educación básica públicas o privadas, de acuerdo con los tipos de prestación del SE para la educación básica establecidas por el MINEDU. Además, se debe considerar la referida al componente de práctica e investigación establecido en los Diseños Curriculares Básicos Nacionales (DCBN) respectivos." Lo que implica que previamente al inicio de las acciones de práctica e investigación se debe contar con los convenios de cooperación Interinstitucional entre nuestra Escuela y las instituciones educativas de EB aliadas para el desarrollo de los módulos de práctica e investigación.*

DÉCIMO PRIMERO. - EL CENTRO DE PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN, es una institución educativa del nivel de EB de nuestro ámbito comprometida con la educación de niñas y jóvenes de la región Pasco.

EL CENTRO DE PRACTICA cuenta con un/a Director/a, quien es el/la responsable de las acciones educativas de la institución que dirige y representa.

DÉCIMO SEGUNDO. - LA ESCUELA y EL CENTRO DE PRÁCTICA, reconocen que se puede hacer labor conjunta a favor de la educación, desde el desarrollo de la Práctica Docente e Investigación de los estudiantes de la Formación Inicial Docente

OBJETO:

DÉCIMO TERCERO. - El objeto del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es que LA ESCUELA facilite con los servicios de Práctica Docente e Investigación de los estudiantes de Formación Inicial Docente al CENTRO DE PRÁCTICA denominada "Elvira Garcia y Garcia" ubicada en el Distrito de Chaupimarca de la región Pasco. En tal sentido los/las estudiantes practicantes del XI ciclo académico deben realizar las actividades de práctica e investigación en la modalidad presencial en los siguientes aspectos:

N° Org.	ASPECTOS	HORAS/PRODUCTO
01	Planificación, ejecución y evaluación de sesiones, unidades y proyectos de aprendizaje	4 días a la semana (lunes a jueves)
02	Acciones de gestión institucional	Alternadamente durante los 5 días
03	Acciones de Responsabilidad Social	1 actividad por ciclo
04	Planificación, ejecución y elaboración del informe de investigación	1 informe de investigación

Por lo que participan en la programación, ejecución y evaluación de las actividades de aprendizaje asignadas y las actividades institucionales programadas del CENTRO DE PRACTICA.

La práctica de gestión del aprendizaje de los niños y las niñas se ejecutarán bajo la guía y el acompañamiento del docente de aula a su cargo, éstos deben aceptar voluntariamente apoyar la práctica y son los responsables oficiales de su aula o sección. Dichas docentes pueden observar y monitorear las actividades de enseñanza-aprendizaje que desarrollan los estudiantes practicantes, sin intervenir en el momento de la ejecución, dándoles recomendaciones posteriormente; pueden realizar sesiones demostrativas que permitan enriquecer a los estudiantes practicantes su proceso de formación, con la experiencia de los docentes de aula.

DEL PLAZO:

DÉCIMO CUARTO. - El plazo de vigencia del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional corre desde el 29 de abril hasta el 30 de julio del 2024. Dicho plazo puede ser renovable por el periodo que acuerden ambas partes únicamente por razones justificadas, mediante una adenda que formará parte del presente convenio.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "GAMANIEL BLANCO MURILLO"

TEL/FAX (042)422288 - SAN JAMAR - CENTRO DE PASCO

Por una Formación Inicial Docente y Continua de excelencia a gran altura



El presente Convenio de Cooperación Interinstitucional se podrá renovar automáticamente cada año, previa evaluación de las acciones realizadas y del cumplimiento de los compromisos de las partes. Si alguna de las partes considera pertinente alguna modificación de este convenio deberá solicitarlo por escrito en el plazo de vigencia del presente documento.

COMPROMISOS:

DÉCIMO QUINTO. - LA ESCUELA se compromete a:

- En coordinación con EL CENTRO DE PRÁCTICA establecer la modalidad, condiciones e indicadores de la Práctica e Investigación para los/las estudiantes de Formación Inicial Docente, en la cual, el centro de Práctica participa.
- Asignar al Centro de Prácticas a las estudiantes practicantes del programa de estudios de Educación Inicial del XI ciclo cuyos datos personales figuran en la tabla siguiente

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE EDUCACIÓN INICIAL "EL VIRA GARCIA Y GARCIA"

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA ESTUDIOS/CICLO	DNI Nº	Nº CELULAR
01	MOYA ALBORNOZ, Mary Liz	Educación Inicial	45008282	970946110
02	REYES JUSTO, Aida	Educación Inicial	41600318	930698961
03	SERRANO BALDEON, Elizabeth Minam	Educación Inicial	04072827	988647914
04		Educación Inicial		

- LA ESCUELA a través de la coordinación de Práctica e Investigación y especialmente la formadora del módulo de práctica e investigación asume la organización, asesoría, monitoreo, supervisión y evaluación de la Práctica Docente e Investigación que se llevará a cabo en forma presencial y permanente. La docente responsable de Práctica e Investigación asignado para el cumplimiento del presente convenio es la Lic. Mery Deifilia CASTILLO SALAS
- Realizar acciones de capacitación y actualización para los docentes a solicitud del CENTRO DE PRÁCTICA, y en coordinación con la oficina de Formación en Servicio y la Unidad académica de la ESCUELA.

DÉCIMO SEXTO. - EL CENTRO DE PRÁCTICA se compromete a:

- Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios para el desarrollo de las actividades educativas a cargo de los alumnos (a) Practicantes.
- Informarse a través de la ESCUELA sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica e Investigación Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por la ESCUELA en las fechas según cronograma adjunto.
- Apoyar y brindar la colaboración necesaria para el desarrollo de los trabajos de investigación de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al CENTRO DE PRÁCTICA.
- Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los formadores y/o monitores de la ESCUELA.
- Otorgar a los estudiantes practicantes, la Constancia respectiva según la modalidad de Práctica realizada en el CENTRO DE PRÁCTICA.
- No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes practicantes, ni permitir que ellos realicen algún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.

DE LA RESOLUCIÓN:

DÉCIMO SEPTIMO. - El incumplimiento del objeto o de alguno de los compromisos del presente convenio produce la rescisión del mismo.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"GAMANIEL BLANCO MURILLO"

Tr./Per (0631421339 - SAN JUAN - CERRO DE PASCO

Por una Formación Inicial Docente y Continua de excelencia a gran altura

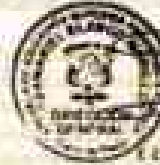


Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por la ESCUELA en coordinación con el CENTRO DE PRÁCTICA, de manera armoniosa y con respeto al objeto del convenio.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman digitalmente el presente convenio, en el distrito de Yanacancha a los 19 días del mes de abril del año 2024.



[Signature]
Mg. FRANCISCO MENDIABAL MARTEL
Director "E.I. 'Angel de María'"
DNI N° 04030087



[Signature]
Mg. Hugo TRINIDAD EGUSQUIZA
DIRECTOR EESPP "GBM"