

Portal Espinoza / Rojas De La Cruz

El aprendizaje a través del juego en el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Int...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3454733730

Fecha de entrega

9 ene 2026, 8:30 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

9 ene 2026, 8:38 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

portal_rojas_turnitin_090126.docx

Tamaño del archivo

1.3 MB

91 páginas

18.344 palabras

99.770 caracteres




23% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe


- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

- 22%  Fuentes de Internet
- 6%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
7 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 22% Fuentes de Internet
- 6% Publicaciones
- 11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.unsa.edu.pe	4%
2	Internet	www.legofoundation.com	2%
3	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	2%
4	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	2%
5	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo	1%
6	Internet	www.coursehero.com	1%
7	Internet	repositorio.gamanielblanco.edu.pe	<1%
8	Internet	www.takey.com	<1%
9	Internet	repositorio.uta.edu.ec	<1%
10	Internet	repositorio.usil.edu.pe	<1%
11	Internet	repositorio.undac.edu.pe	<1%

12	Internet	repositorio.upeu.edu.pe:8080	<1%
13	Internet	oportunidades.pro	<1%
14	Internet	hdl.handle.net	<1%
15	Trabajos del estudiante	CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	<1%
16	Internet	www.162-241-125-80.cprapid.com	<1%
17	Trabajos del estudiante	Pontificia Universidad Católica de Chile	<1%
18	Internet	archive.org	<1%
19	Internet	app-vlex-com.ezproxy.cecar.edu.co	<1%
20	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
21	Internet	1library.co	<1%
22	Internet	oei.int	<1%
23	Trabajos del estudiante	Universidad Autonoma de Chile	<1%
24	Publicación	Summers Company, Maggie Rocío Vicente, Jimmy Arce Quispe Suárez, Jensen ...	<1%
25	Trabajos del estudiante	Universidad Peruana Los Andes	<1%

26	Internet	revistas.upel.edu.ve	<1%
27	Trabajos del estudiante	Mondragon Unibertsitatea	<1%
28	Trabajos del estudiante	Universidad San Ignacio de Loyola	<1%
29	Internet	www.clubensayos.com	<1%
30	Trabajos del estudiante	Universidad Internacional de la Rioja	<1%
31	Trabajos del estudiante	Area eped	<1%
32	Internet	www.slideshare.net	<1%
33	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
34	Internet	123dok.net	<1%
35	Internet	repositorio.upla.edu.pe	<1%
36	Internet	www.researchgate.net	<1%
37	Internet	repositorio.ucsg.edu.ec	<1%
38	Internet	www.studysmarter.es	<1%
39	Trabajos del estudiante	Universidad Católica de Santa María	<1%

40	Internet	repositorio.unsm.edu.pe	<1%
41	Internet	www.ana.gob.pe	<1%
42	Internet	prezi.com	<1%
43	Trabajos del estudiante	Universidad Marcelino Champagnat	<1%
44	Trabajos del estudiante	Universidad de Guayaquil	<1%
45	Internet	administracion1.blogspot.com	<1%
46	Internet	reicomunicar.org	<1%
47	Internet	renati.sunedu.gob.pe	<1%
48	Internet	www.soesd.k12.or.us	<1%
49	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%
50	Internet	repositorio.ug.edu.ec	<1%
51	Internet	repository.ucc.edu.co	<1%
52	Internet	voces.huffingtonpost.com	<1%
53	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	<1%

54	Internet	repository.usta.edu.co	<1%
55	Internet	saber.ucv.ve	<1%
56	Internet	www.camineo.info	<1%
57	Internet	www.franciscoduran.com	<1%
58	Publicación	Eva Johansson. "Editor's Letter", International Journal of Early Childhood, 2013	<1%
59	Publicación	Juan Carlos Cárdenas Valverde. "Coaching y Desempeño Docente en la Provincia ...	<1%
60	Internet	cienciadigital.org	<1%
61	Internet	elpais.com	<1%
62	Internet	es.scribd.com	<1%
63	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
64	Internet	www.constituteproject.org	<1%
65	Internet	www.facebook.com	<1%
66	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria del Caribe	<1%
67	Publicación	Cupe Jaén, María de Jesús. "Una experiencia pedagógica inolvidable a través del t...	<1%

68	Publicación	Harris, Paul L.. "The child as anthropologist", Infancia y Aprendizaje, 2012.	<1%
69	Internet	de.slideshare.net	<1%
70	Internet	dokumen.pub	<1%
71	Internet	encyclopedia.nm.org	<1%
72	Internet	issuu.com	<1%
73	Internet	rabida.uhu.es	<1%
74	Internet	repositorio.uceva.edu.co	<1%
75	Internet	repositorio.ujcm.edu.pe	<1%
76	Internet	repositorio.utn.edu.ec	<1%
77	Internet	repository.unad.edu.co	<1%
78	Internet	rraae.cedia.edu.ec	<1%
79	Internet	vdocumento.com	<1%
80	Internet	www.mpitrufquen.cl	<1%

5

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GAMANIEL BLANCO MURILLO”
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



Trabajo de Investigación

7

El aprendizaje a través del juego en el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, distrito Simón Bolívar, Pasco

63

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

Línea de Investigación
Habilidades sociales y su interrelación en el aula

Presentado por:

1. PORTAL ESPINOZA, María Jhovana
2. ROJAS DE LA CRUZ, Magdalena

Asesor: Lic. MALPARTIDA CALLUPE, Jorge Luis

5

Cerro de Pasco – Perú – 2025

DEDICATORIA

A Dios, por permitirnos llegar a este nivel educativo;

A nuestros padres:

Por ser la fuente de inspiración y compartir nuestros sueños.

María y Magdalena

RESUMEN

6 En el presente trabajo se aplicó una investigación con enfoque cualitativo y un tipo
1 de la investigación aplicada, con una metodología y diseño de investigación acción aplicada,
el diagnóstico de la investigación llega a relacionar las variables del aprendizaje a través del
40 juego en busca de mejorar el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la
Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, teniendo como
7 objetivo orientador de la investigación la aplicación de la primera variable para mejorar la
variable problema, se diseña el plan de acción, que operativiza su implementación y
monitoreo, se aplican los diarios de campo y las fichas de evaluación a las sesiones
propuestas como generadoras de cambio en el desarrollo afectivo, de las mismas buscamos
la interpretación personal del proceso de las maestras, los padres de familia y especialistas
73 a través de entrevistas, de cuya triangulación se llega a la conclusión de la mejora den el
desarrollo afectivos de los estudiantes de la muestra con aprendizajes a través del juego,
además de haber generado un ambiente interactivo y motivador, desarrollo de habilidades
desde la iteración e involucramiento activo y fomentando la creatividad en beneficio del
desarrollo afectivos de nuestros estudiantes.

Palabras clave: Aprendizaje a través del juego, desarrollo afectivo.

5

INDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Portada	i
Hoja del jurado calificador	ii
Dedicatoria	iii
Resumen	iv
Índice de contenidos	v
Índice de tablas y figuras	viii
Introducción	Ix

CAPÍTULO I**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1.	Descripción de la realidad	1
1.2.	Identificación de la problemática contextual	2
1.3.	Fundamentación del problema	3
1.4.	Formulación del problema	3
1.4.1.	Enunciado del diagnóstico	3
1.4.2.	Pregunta de Acción	4
1.5.	Objetivos	4
1.5.1.	Objetivo General	4
1.5.2.	Objetivos específicos	4
1.6.	Justificación	5

CAPÍTULO II**MARCO TEÓRICO**

2.1.	Fundamentación Referencial	7
2.2.	Fundamentación Teórica	14

6

2.2.1.	Aprendizaje a través del juego	14
2.2.1.1.	El juego para el nuevo siglo	17
2.2.1.2.	Un aprendizaje complejo	19
2.2.1.3.	El juego y la adaptación social	21
2.2.1.4.	Características	22
2.2.2.	Desarrollo Afectivo	25
2.2.2.1.	Etapas de iniciativa	26
2.2.2.2.	La expresión y autoconocimiento emocional	26
2.2.2.3.	La empatía y la inteligencia interpersonal	27
2.2.2.4.	Regulación y control emocional	27
2.2.2.5.	Autonomía e identidad	28
2.2.2.6.	El entorno y la cultura	28
2.3.	Fundamentación Conceptual	29

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1.	Tipo de investigación	32
3.2.	Hipótesis acción	32
3.2.1.	Hipótesis General	33
3.2.2.	Hipótesis específicos	33
3.3.	Proceso seguido en la Investigación Acción	33
3.3.1.	Etapas de diagnóstico y caracterización de la comunidad	33
3.3.2.	Etapas de planificación y orientación del Plan de acción	34
3.3.3.	Etapas de elaboración y ejecución del Plan de Acción	35
3.3.4.	Etapas de seguimiento, evaluación e impacto	36
3.4.	Diseño de investigación	38

	3.4.1. Diseño	38
29	3.4.2. Población	39
	3.4.3. Muestra	39
5	3.5. Descripción de Técnicas e instrumentos de recojo de datos aplicados	39
	3.6. Descripción de Técnicas de análisis de datos aplicados	41

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5	4.1. Procesamiento y sistematización de la Información	43
	4.2. Validación de la información de resultados	48
	4.3. Interpretación y evaluación de resultados	50
	4.4. Aporte vinculado a la práctica e innovación pedagógica	52

	CONCLUSIONES	54
--	--------------	----

	RECOMENDACIONES	55
--	-----------------	----

	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	56
--	----------------------------	----

	ANEXOS	59
--	--------	----

INDICE DE FIGURAS

	Pág.
Tabla 1: Plan de acción	37
Tabla 2: Técnicas e instrumentos usados en la deconstrucción	39
Tabla 3: Técnicas e instrumentos usados en la reconstrucción	39
Tabla 4: Técnicas e instrumentos usados en la evaluación	41
Tabla 5: Matriz de acción	43
Tabla 6: Matriz de la Implementación del Plan de Acción: Cronograma, Responsables y Recursos Humanos	45
Tabla 7: Matriz de presupuesto	46
Tabla 8: Matriz de monitoreo	47
Figura 1: Árbol de problemas	48
Figura 2: Categorías y sub categorías	49
Figura 3: Mapa de reconstrucción	50
Tabla 9: Triangulación	51

INTRODUCCIÓN

5 Estimados miembros del jurado y comunidad educativa de la escuela de Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gamaniel Blanco Murillo” de Cerro de Pasco, ponemos a su sapiencia el trabajo de investigación titulado, “El aprendizaje a través del juego en el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito Simón Bolívar, Pasco” una investigación cualitativa con metodología de investigación acción que informa acerca de la aplicación del aprendizaje a través del juego en la mejora del desarrollo afectivo de los estudiantes de la muestra, pertenecientes a la Educación Básica del nivel de educación inicial. Esta pesquisa científica utilizó la actividad básica del niño para adaptarse a los retos del desarrollo y del crecimiento que se convierte en un proceso de adaptación al mundo, no referimos al juego, pero visto desde una mirada innovadora y sustentada en estudios neurocientíficos que regulan pedagógicamente un desarrollo afectivo de por sí importante y crucial para enfrentar los retos que significan las siguientes etapas que transcurrirá.

26
16 Capítulo I. Planteamiento del Problema de la investigación, se brinda en este capítulo la identificación y determinación del problema desde una mirada retrospectiva que contextualiza en breve la necesidad de donde partió nuestra investigación que desde un oportuno planteamiento delimita el problema a través de las interrogantes y los verbos de los objetivos respectivos que guiaron la indagación, culminamos este primer acápite justificando el producto de la investigación realizada.

16 Capítulo II. Marco Teórico, se les comparte en este, los antecedentes más importantes desde los niveles de búsqueda internacional, nacional y local que aportaron al estudio y son antecedentes teóricos y prácticos que alimentaron el desarrollo de esta pesquisa. Con estos antecedentes y una revisión teórica se exponen las bases teóricas

científicas que explican y relacionan teóricamente a las variables materia de nuestra investigación, que se resume en constructos con un marco conceptual que sintetizan este estudio, por la naturaleza del enfoque aplicado se brinda para su análisis y crítica una explicación filosófica epistémica que pretende articular lo desarrollado con el interesante e importante sustento que respaldó nuestra accionar literal y práctico en esta investigación.

62 Capítulo III. Marco Metodológico, fue de suma importancia definir y delimitar el tipo, nivel y método de investigación empleado, por lo que en este apartado detallamos esta información desde el diseño de investigación empleado y que se apoya en las técnicas e instrumentos de investigación empleados en la recolección de la investigación para que se pueda relacionar directamente con la intención cualitativa de nuestro trabajo y que pretende brindar v los aspectos más destacados para asumir su validez y confiabilidad. Estos aspectos involucran una descripción detallada del manejo de los datos respectivos recolectados y posteriormente analizados a través de procedimientos adecuados a la metodología fenomenológica utilizada, brindando por último en este capítulo la intención final que requerimos de la información analizada para el estudio.

67 Capítulo IV, Desarrollo de la propuesta, la reconstrucción de la práctica a partir de los datos compilados, analizados e interpretados se reconfiguran para presentar una propuesta ordenada y sistémica, por lo que las matrices de acciones y de evaluación orientan la descripción de la propuesta como alternativa al problema identificado.

10 Capítulo V, Resultados y Discusión, procesada nuestra información se comparte la interpretación de nuestros resultados que desde la validación realizada aportará seguramente, así como la contribución de innovación desarrollada en la práctica a que nuestras conclusiones y sugerencias sean el fruto de una investigación con enfoque cualitativo que comprometió a los docentes, padres de familia, especialistas y

principalmente a los **estudiantes** para aportar en la comprensión de tan importante y actual tema de nuestra carrera profesional.

Por último, seguros de tener sus alcances y una mirada crítica a los esfuerzos intelectuales y actitudinales, más allá de nuestros fines de graduación, estamos seguros de que el producto tendrá uso en los diversos niveles de estudio en nuestra escuela. Agradecimiento a nuestros mentores pedagógicos, maestras y maestros que dedicaron sus esfuerzos en la construcción de nuestra profesionalización magisterial y por último pero no menos importante el agradecimiento a **los docentes**, **estudiantes**, **padres de familia** y **actores comunales de la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto”** de Quiulacocha, espacio educativo que nos cobijó en la inolvidable experiencia de nuestras prácticas pre profesionales, desde donde este informe surgió y que es la muestra de compromiso con la educación pasqueña y peruana.

4

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad

Desde Ecuador, Monar et al (2025), en un estudio cualitativo sobre el juego y el desarrollo social y emocional, las autoras resaltan al juego como herramienta valiosa en el desarrollo de los estudiantes en su etapa de la educación inicial, siendo las habilidades interpersonales y las expresiones emocionales, remarcan también que las limitaciones de tal implementación se debe principalmente a al predominio de los enfoques tradicionales y formales, además de la poca preparación de los docentes en estos temas álgidos. Proponen por tanto fortalecer estos temas en la intención de abordarlos de manera comprometida y responsable del desarrollo integral de los estudiantes que impacte luego en el desenvolvimiento académico y social adecuado, que se constituyen como los de mayor importancia en su estudio.

También desde el ámbito internacional Ramirez y Torres (2021), comunican que en el afán investigativo de mejorar la convivencia y desarrollar habilidades

46

19

66 sociales en estudiantes de San José de Fragua, del departamento de Caquetá, Colombia, centraron sus tareas en estrategias lúdicas diversas para promover la inteligencia emocional que redunden en la convivencia, por lo que desde la investigación acción promueven en su investigación procesos asertivos que tienen la intención del respeto de los derechos del otro y del cumplimiento de los deberes por medio del desarrollo y de la práctica de la inteligencia emocional. Pedagógicamente tratan el tema de estudio y con actividades pedagógicas construyen un proyecto de aula con tres pasos del proceso de aprendizaje que resaltan: conocer, responder y comprometerse.

19

19

En el ámbito nacional Luyo y Sánchez (2019), en su investigación generan a través del aprendizaje social y emocional la formación de la identidad y la autonomía, teniendo en el aspecto lúdico un proceso no solo de ocio sino una actividad de resolución de problemas para el infante.

1.2. Identificación de la problemática contextual

En nuestro medio Meza y Villar (2023), ponen nuevamente como papel esencial el juego de formación para la vida, incluyen en su trabajo investigativo a los juegos tradicionales como aporte cultural del contexto para generar mayor vínculo interpersonal entre los integrantes de la comunidad educativa, creando entre sus integrantes una socio-afectividad la que revitaliza las emociones y socializaciones personales y colectivas. Remarcan también que la independización de la familia también rompe la total heteronomía social, generando un individuo con habilidades y capacidades autónomas.

77

49

En el caso específico de la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, se requiere una investigación para determinar si el juego se utiliza de manera efectiva como herramienta de aprendizaje en el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años. Es necesario evaluar si las prácticas pedagógicas actuales aprovechan al máximo el potencial del juego para promover el aprendizaje en todas sus dimensiones y que esta afecte de manera directa el desarrollo afectivo de nuestros estudiantes, centrándonos en la dimensión afectiva del desarrollo integral muy importante para su formación en habilidades blandas

1.3. Fundamentación del problema

Los niños de hoy conviven en una realidad multidimensional que hacen del todo un sistema intrincado cuyo objetivo es construir al futuro ciudadano global, en esas dimensiones se desarrollan lo cognitivo, lo social, lo afectivo, lo cultural, lo político, lo emocional, siendo ellos partes indispensables que deben tomarse en cuenta para no llegar a mutilar algún aspecto humano, por lo que en conclusión cada componente es vital.

45

Para ello nos planteamos las interrogantes respectivas, anticipado del diagnóstico emergente al inicio de la investigación.

1.4. Formulación del Problema

1.4.1. Enunciado del diagnóstico

Las tendencias mundiales para entender la educación ya no solo se limitan a entender la educación como una intención cognitiva, sino la conjunción de las potencialidades humanas desarrolladas todas en armonía, buscando como planteaba Edgar Morin, la construcción del ciudadano terrestre. Para ello, el

juego como la actividad innata del hombre llevado a su potencial de aprendizaje y enseñanza deberá jugar un papel de ruptura de los moldes tradicionalistas y promover un verdadero desarrollo, aún más importante en esta etapa de la educación inicial.

1.4.2. Pregunta de Acción

2 ¿Cómo aplicar el aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo
3 afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco?

35 1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

3 Aplicar el aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto”, Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.

1.5.2. Objetivos Específicos

- 2 a) Generar un ambiente interactivo y motivador con el aprendizaje a través
3 del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.
- 2 b) Desarrollar habilidades con el aprendizaje a través del juego que ayuden
3 el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.

- 2
- 3
- c) Fomentar la creatividad con el aprendizaje a través del juego que apoyen el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.

1.6. Justificación

32

El presente estudio se justifica por su relevancia pedagógica, social y formativa, ya que se orienta a analizar y fortalecer el uso del juego como herramienta pedagógica dentro de una institución educativa específica. En el contexto actual, donde se promueve una educación centrada en el estudiante y en el desarrollo integral, el juego se constituye en una estrategia clave para favorecer aprendizajes significativos, especialmente en la educación inicial y primaria. Sin embargo, su aplicación no siempre se realiza de manera intencionada, sistemática ni reflexiva, lo que hace necesario investigar cómo se está utilizando y qué mejoras pueden implementarse desde la práctica docente.

47

Desde una perspectiva pedagógica, la investigación es significativa porque permitirá identificar las fortalezas y debilidades en el uso del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje. A través del enfoque de investigación-acción, los docentes participantes no solo reflexionarán sobre su práctica, sino que también diseñarán, aplicarán y evaluarán acciones de mejora, contribuyendo directamente a elevar la calidad del proceso educativo. De este modo, el estudio no se limita a describir una realidad, sino que busca transformarla de manera consciente y fundamentada.

64

En el plano formativo, la investigación resulta pertinente porque aporta al desarrollo profesional docente, brindando estrategias pedagógicas concretas para integrar el juego en la planificación, ejecución y evaluación de los aprendizajes. Esto

36 es especialmente relevante en el marco de la Formación Inicial Docente, donde se requiere que los futuros maestros desarrollen competencias pedagógicas innovadoras, contextualizadas y coherentes con las características y necesidades de los estudiantes. Asimismo, el estudio promueve una práctica reflexiva, elemento central del enfoque de investigación–acción.

75 Desde el punto de vista social, la investigación adquiere importancia al favorecer el desarrollo integral de los niños, considerando dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y motrices. El juego, al ser una actividad natural y significativa para la infancia, contribuye a generar ambientes de aprendizaje motivadores, inclusivos y participativos. Además, el estudio contempla el fortalecimiento de la participación de los padres de familia, reconociéndolos como agentes fundamentales en el proceso educativo y promoviendo su involucramiento activo a través de actividades lúdicas que refuercen el aprendizaje en el hogar.

56 Finalmente, la viabilidad del estudio está garantizada, ya que se desarrollará en un contexto educativo accesible, con la participación directa de docentes, estudiantes y padres de familia. El enfoque de investigación–acción permite utilizar recursos pedagógicos disponibles en la institución, así como estrategias metodológicas acordes con la realidad educativa. Por ello, la investigación es factible en términos de tiempo, recursos y alcance, y sus resultados podrán ser aplicados de manera inmediata para mejorar la práctica pedagógica y generar aportes relevantes al ámbito educativo.

43

16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Referencial

2.1.1 Internacionales

Chiliquinga (2025), en su trabajo de investigación en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador denominado “El juego simbólico en el desarrollo emocional en niños de 4 a 5 años”, nos menciona que el problema de investigación está lineada al comportamiento social e investigativo. La pesquisa se ejecutó a través de la investigación bibliográfica para el objetivo indagatorio de interdependencia de variables, aquí el juego simbólico accede a la promoción y evolución de las emociones, siendo propiedad humana con las que nacemos sosteniendo la influencia vital del simbolismo lúdico y su impacto en el desarrollo emocional de los estudiantes como inicio teleológico para luego llegar a determinar cómo el juego simbólico se revela en el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 a 5 años diseñándose como evidencia una guía con 14 actividades para el desarrollo emocional mediante el juego simbólico. El componente metodológico plantea un modelo constructivista con enfoque

26

9

9

20 cualitativo y un tipo básico, con un diseño no experimental, de nivel explicativo documental bibliográfico aportado desde el estudio de campo. Para recolectar los datos como técnica se usó el guion de entrevista con 8 ítems abiertos para las docentes y una ficha de observación con 9 indicadores implementada en niños de 4 a 5 años, se tuvo una validación de expertos, se realizó un análisis de datos de donde surgieron las conclusiones por medio de la triangulación. La conclusión menciona que el juego simbólico es una de las actividades de mayor relevancia en la etapa infantil teniendo presente que la evolución emocional es componente de la infancia, lo que influye positivamente que los estudiantes reconozcan, expresen y gestionen adecuadamente las emociones con actividades mediadas estas por el juego simbólico.

9

Arreaga y Mora (2025), en su trabajo titulado “Juegos lúdicos y su influencia en el desarrollo afectivo de los niños de educación inicial II” de la Universidad Técnica de Babahoyo de Ecuador, manifiesta que su proyecto de indagación menciona que los juegos lúdicos no están utilizándose con una mirada estratégica de planificación que redunde positivamente y con impacto deseado en su desarrollo afectivo. El uso del juego en el aula está influenciado negativamente por el tímido y débil desarrollo del juego en los espacios aúlicos y sin una preparación especializada de docentes para un uso adecuado pedagógico de los materiales y las estrategias respectivas. El objetivo central es el análisis del impacto de los juegos en el desarrollo afectivo de sus estudiantes del nivel de educación inicial. El método utilizado según refiere en el resumen respectivo de la investigación es el diseño no experimental, con un enfoque cualitativo, la muestra está constituida de 2 docentes y 21 estudiantes. Las herramientas usadas en la recolección de datos fueron una entrevista y una ficha de observación,

6 enfocándose la búsqueda y recolección en que el docente planifica su enseñanza en la tarea de relacionar el juego y la intención final y problemática del desarrollo afectivo en ellos. Bajo el análisis de datos se encontró que los juegos lúdicos son herramientas potentes en el logro de aprendizajes en las condiciones situadas de la muestra, pero de mayor impacto en la evolución afectiva de estos estudiantes, estimulando la curiosidad generaron en sus estudiantes juegos una participación activa desarrollando un clima vivencial acogedor y también dinámico fomentando el respeto y consigo un nivel alto de expresión entre estudiantes y docentes. Concluye la investigación que los juegos lúdicos adecuadamente planificados promueven un marco participativo de cada integrante y que desarrolla el bienestar de los estudiantes en sus primeras etapas de desarrollo fomentándose habilidades sociales, emocionales y cognitivas, a través del juego lúdico van explorando su entorno, expresando sus emociones y desarrollando la creatividad para resolver problemas.

9 Toapanta (2025), en su trabajo de investigación en la Universidad de Ambato de Ecuador que titula “El juego mímico en el desarrollo del lenguaje afectivo en niños de 4-5 años” comunica el objetivo general de su investigación estaba definida para analizar el juego mímico en el desarrollo del lenguaje afectivo estudiantes de 4 a 5 años. Con un enfoque cualitativo en su pesquisa, estudió el desarrollo del lenguaje afectivo en los niños mediante el juego mímico, bajo un modelo metodológico fenomenológico, de tipo básico. Aplicó como instrumento de recojo de datos la ficha de observación a 20 estudiantes y otra herramienta validada que fue el guion con preguntas abiertas a 2 profesores de la Unidad Educativa “Glenn Doman”, 3 expertos se encargaron de la validación respectiva de los instrumentos aplicados. En el análisis de datos se aplicaron la

10

triangulación. Una reconstrucción de los datos analizados pudo generar una propuesta de 10 juegos mímicos que aportaron a la mejora del lenguaje afectivo de estos estudiantes entre 4 y 5 años respectivamente. La acumulación cognitiva de los datos procesados confirmó que los juegos mímicos son imprescindibles en el desarrollo afectivo de sus estudiantes, esto repercute significativamente en el lenguaje afectivo de estos primeros años de formación, favoreciendo a los integrantes de la muestra de investigación en la identificación, expresión y gestión de sus emociones con el uso de los juegos mímicos. El desarrollo del lenguaje afectivo, por lo tanto, manifiesta es esencial para una evolución emocional fortalecido y trascendental en la vida de sus estudiantes.

2.1.2. Nacionales

Alva (2022), nos comparte su investigación “El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años” y comunica que en su monografía cualitativa tiene como objetivo conocer la influencia del juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años, definiendo y clarificando el concepto de juego en su primer capítulo y aportando en el segundo, información importante acerca del desarrollo socioemocional, en el capítulo 3, se trata acerca de la relación entre el juego y los procesos del desarrollo socioemocional. Los fundamentos teóricos se basan en los estudios de Jean Piaget sobre el desarrollo cognitivo en relación al desarrollo socioemocional de Erickson y de este con el denominado vínculo afectivo que sostiene Bowlby. La técnica de recolección bibliográfica investigativa fue la herramienta metodológica de mayor uso en la investigación. Se concluyó que existe relación del juego con el desarrollo socioemocional, cuando el estudiante establece su proactividad, imaginación, la creatividad, el lenguaje, la comunicación aprenden normas de convivencia y la

60

socialización. La familia se constituye en la base fundamental del desarrollo socioemocional de sus estudiantes de forma positiva en los albores etarios de sus estudiantes, proyectándose a los beneficios de estos en su desarrollo futuro, el juego es potencialmente un instrumentos pedagógico que desarrolla la formación socioemocional en la educación de sus primeros años.

20

Cumpa (2021), en su tesis “Propuestas de juegos afectivos en el estudio de la inteligencia emocional en niños de cinco años”, menciona que se le brinda mínima importancia a la inteligencia emocional en las instituciones educativas y en las instituciones sociales como es esencialmente la familia, por lo que resume en este fundamento el problema de investigación y lo centra en el núcleo de su planteamiento del problema. El propósito de la investigación desarrollada, planteó para proponer juegos afectivos en el estudio de la inteligencia emocional en la muestra de los niños de cinco años. El investigador utilizó el diseño descriptivo propositivo, con una muestra inicial de cinco documentos, estos fueron elegidos con un muestreo no probabilístico accidental. Con la información encontrada en la etapa de diagnóstico, fue la propuesta “me divierto contando mis emociones” la alternativa que se planteó como sugerencia pedagógica y educativa, los estudiantes por su lado tenían la tarea de desarrollar sus relaciones emocionales, las cuales se desarrollaron mejorando paulatinamente la relación emocional con sus compañeros de estudios. Se concluye con este estudio, que la aplicación de alternativa aplicada en la investigación, genera en los estudiantes la capacidad de identificación y control de sus emociones, genera la habilidad emocional de la empatía; superando las dificultades en su rendimiento escolar y aumentando su autonomía.

29

Jaico (2020), en su indagación “El juego en el desarrollo emocional en

niños de 3 años de edad”, esta monografía se planteó relacionar el juego con el desarrollo emocional de estudiantes de la edad de 3 años. La variedad de juegos en el aula a la vez distrae y complejiza su uso y aplicación detallada en el desarrollo integral de los estudiantes y es tarea profesional de las profesoras encontrar buenas estrategias para contrarrestar las debilidades que está detallado en el planteamiento del problema. Siendo el estudio un trabajo descriptivo exploratorio, desde ese marco metodológico el nivel donde se desarrolla el trabajo los constructos se revisa primero y luego se rediseñan desde los conceptos y definiciones de las variables y sus dimensiones respectivas. Aceptando y evaluando la condición pluricultural del país de origen de la investigación, se entiende la importancia que tiene para sus estudiantes este tipo de investigaciones para entender mejor la educación como instrumento de cambio generacional.

2.1.3. Regional y local

Angulo y Fabián (2022), en su investigación “Juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022” resume que su investigación cumple con desarrollar el objetivo de relacionar las variables de juegos educativos como independiente y la variable dependiente considera al desarrollo de las emociones de los estudiantes de 4 años de educación inicial de la institución educativa de San José de Pozuzo en el periodo del 2022, queda constancia en la indagación de la nómina de matriculados del periodo 2022 de 23 estudiantes, siendo la muestra de investigación definida en 23 niños de 4 años. Los instrumentos aplicados para el recojo de datos para la indagación constó de 24 ítems en la ficha de observación correspondiente a la variable de los juegos educativos y 24 ítems o preguntas para recoger la información sobre las emociones. La hipótesis que planteó el

11 investigador menciona que existe una relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I San José de Pozuzo en el 2022. Mediante uso de la estadística inferencial se anula la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, por lo luego se concluye la correlación positiva entre las variables de juegos educativos y el desarrollo de las emociones en los estudiantes de la I.E.I San José de Pozuzo-2022, mencionando que los promueven el desarrollo afectivo de los estudiantes de la muestra de investigación.

6

11

36

También Aguilar y Negron (2025), en una investigación en la misma UNDAC titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de la interacción social en los niños de la I.E.I “Jesús Nazareno” - Puchupuquio - Cerro de Pasco” esta investigación tuvo el objetivo de evaluar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la interacción social en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Jesús Nazareno" de Puchupuquio, Pasco. Se detectaron cinco variables que a continuación se detallan, el desarrollo emocional, el desarrollo mental, el desarrollo físico, el desarrollo de la creatividad y por último el desarrollo moral. El tipo de investigación es aplicado, con un método inductivo y con aplicación del enfoque correlacional para hallar significatividad entre las variables seleccionadas. La muestra de estudio se compuso de 65 estudiantes de 5 años de la I.E.I. "Jesús Nazareno" en el periodo lectivo de 2019. La observación se constituyó como la técnica principal para encontrar los datos respectivos en los estudiantes acerca de las variables respectivas. La recopilación de datos se realizará mediante una lista de cotejo diseñada para registrar y analizar los comportamientos observados durante las sesiones de juego. Este estudio busca proporcionar información valiosa sobre cómo los juegos tradicionales pueden

31

14

5

influir en el desarrollo de la interacción social en niños de 5 años, contribuyendo así a la comprensión de estrategias pedagógicas efectivas para fomentar el crecimiento integral en este grupo de edad.

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. Aprendizaje a través del juego

Nuestro país como miembro de las Naciones Unidas firma en el 2015 a través de sus representantes los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que se constituyen en orientaciones que generan acciones globales para poder disminuir la pobreza, cuidar nuestro planeta y elevar la calidad de vida de los habitantes de nuestro planeta. El objetivo 4 busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y que promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, en resumen, corresponde a la Educación de Calidad, siendo este uno de los objetivos que mayor relación tiene con los otros, pues una persona con una educación de calidad puede romper el ciclo de pobreza, además de debilitar las desigualdades y lograr igualdad de género. Está también muy relacionada con una vida saludable y sostenible, necesidad que se trabaja con ahínco en la educación básica, así como la tolerancia intercultural que sin duda contribuyen a las sociedades con convivencia pacíficas.

De las 7 metas establecidas para este cuarto objetivo, destacaremos la meta 2 que proyecta al 2030, asegurar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria.

61

Como se detalla y entendiendo la prioridad humana de instalar la educación en las vidas de las personas y las sociedades para los fines descritos, se vuelve a entender la trascendencia de la formación preescolar y atender al desarrollo de la primera infancia como puente entre esta etapa y la educación primaria. Estando a su vez en este límite un gran riesgo, el de asumir muchas veces que debe aplicarse una pedagogía de la educación primaria para la educación inicial. Un riesgo que se está materializando en los últimos años en nuestro sistema educativo peruano, ya que las estrategias y métodos útiles para la lectoescritura, la resolución de problemas matemáticos y demás competencias solicitadas a nuestros estudiantes se quieren adelantar en la etapa preescolar o primera infancia, actitud que está hasta hoy en discusión por los efectos que se están viendo en las dificultades de aprendizaje de los estudiantes al ingresar a la educación primaria, de la que los estudios darán profundidad.

51

Nuestro comentario introductorio, es el marco para justificar pedagógicamente la necesidad vital de revisar y aplicar esencialmente acerca del aprendizaje a través del juego o como llaman algunos teóricos el aprendizaje lúdico, repasaremos a los teóricos y su posición principalmente pedagógica de aporte a este modelo de aprendizaje que entendemos debe priorizarse para nuestros estudiantes.

Iniciaremos con Gross (1901), quien relaciona el juego y la educación desde dos perspectivas, la primera, una instrucción como actividad lúdica y segunda, menciona que el juego puede convertirse en enseñanza sistemática y de su aplicación pedagógica resaltamos que la

tarea más hermosa del juego está en desarrollar al individuo hasta su madurez mediante el ejercicio integral de sus capacidades, a inicios del siglo XX ya se entendía su influencia positiva en la educación humana.

De igual manera tras la revisión de Huizinga (2007), desde su premisa que la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla, culmina transmitiéndonos que la cultura exige ser jugada en un convenio recíproco sobre las reglas. Una complementariedad de permanente discusión ética que desde su aparición ha ido generando cambios culturales que nos han construido a su vez.

Froebel (1902), al entender que los juegos responden al espíritu del juego mismo y a las necesidades del niño, nos transmite la idea del juego como expresión profunda de nuestra especie y en acción con el medio externo o medio ambiente se apropia de ella a través de su autonomía.

De entre las definiciones compartidas podemos alternar las propuestas planteadas por nuestros teóricos mencionados y asumir complementariamente que, si bien partimos entendiendo que el juego es una capacidad innata de desarrollo biológico adaptativo y evolutivo, se transforma en herramienta cultural de cambio y adaptación que ingresa al sistema educativo no formal y por supuesto formal para ir incluyendo a los individuos a cada sub sistema componente del macro sistema que es la sociedad. Esta inclusión tiene como elemento permanente y constante la regla que indirecta o directamente está presente en cada actividad personal y colectiva, pues se va definiendo desde el campo moral y ético en un transcurrir desde la heteronomía a la autonomía, ósea,

una acomodación social a los intereses comunes de nuestra sociedad o sistema.

Como primer alcance teórico a usar en nuestra investigación entendemos el juego como una herramienta educativa ética adaptativa que sirve de estrategia para desarrollar la integralidad y complejidad individual y social.

Desde la propuesta de The LEGO Foundation (2017), el aprendizaje a través del juego divide su mirada compleja como potencial herramienta de cambio mundial en lo que ya se sabe acerca del juego como actividad alegre, con involucramiento activo, significativas, iterativas y socialmente interactivas que logren aprendizajes permanentes que les ayuden a prosperar. Esas características se juntan en tareas grandes como la vida saludable, adquisición de contenidos y habilidades para aprender, acomodados a las situaciones pedagógicas territoriales y una indagación seria con resultados que transformen las realidades, como pretendemos en nuestra investigación con el enfoque respectivo.

Un resumen de lo manifiesto es de MacKay (2017) cuando nos remarca, “El aprendizaje a través del juego se trata de continuidad: unir las esferas de la vida de los niños y niñas (el hogar, la escuela y el mundo) y hacerlo a lo largo del tiempo”.

2.2.1.1. El juego para el nuevo siglo

Los niños de hoy se enfrentan a los retos de los cambios intempestivos, retos globales climáticos, culturales, de conectividad, en fin, la vorágine actual afecta ya sus proyectos de

vida hacia una ciudadanía global como estándar competencial para lograr las herramientas ante los retos que han ido creando las crisis por las que transcurren nuestras sociedades y el mundo, la pandemia nos ha despertado a la conciencia global y al entendimiento del riesgo como condición humana latente de posible concreción negativa al desencadenarse los diversos peligros ya físicos o naturales y antropológicos o culturales.

14 La complejidad como modelo de vida a todos los niveles en la que ella se desarrolla, con la educación actual aplicándose en las instituciones educativas de educación inicial nos recuerda que “No enseñamos la incertidumbre en las escuelas. Debería ser la base absoluta de lo que enseñamos a los niños y niñas: como llegamos a conocer y como describimos la realidad. De hecho enseñamos exactamente lo opuesto” (Rutherford, 2017). La ciudadanía global se constituye entonces en el reto educacional con que los modelos educativos estatales deberán modelarse, pues los cambios inmediatos serán los objetivos de cada persona y sociedad ante la velocidad con que la naturaleza y cada aspecto cultural gira entorno a tendencias cíclicas cada vez más frecuentes o de necesidades humanas que desbordan la creatividad y alcanzan ribetes inimaginables.

Entre esta entropía humana, que no es nueva, sino de mayor frecuencia e impacto global creciente, nuestra especie ha encontrado en el juego una adaptación a las nuevas reglas de convivencia y permanencia en el planeta, no como descubrimiento

reciente sino como genética cultural que replica a su conveniencia supervivencial, por lo que desde las nuevas miradas para esta generación continuamos con la necesidad que nuestros estudiantes aprendan a través del juego.

2.2.1.2. Un aprendizaje complejo

Las investigaciones actuales han reforzado el mensaje teórico de que el aprendizaje es complejo e integral, pero son los datos encontrados por separado de esa complejidad a su vez que nos brinda la noción de integralidad y desde las revisiones científicas actuales cada elemento reconocible e investigable aporta como engranaje al entendimiento total del aprendizaje. Por lo que si bien se continúa revisando los componentes del aprendizaje no se pierde por eso la mirada general del impacto de lo revisado en el aprendizaje como complejidad.

Los estudios neurocientíficos nos alcanzan una conclusión de la que haremos uso permanente en el estudio presentado, que la interconexión y la dinámica de los componentes para el aprendizaje no pueden ejecutarse en el niño por separado. Lo que si estamos en permanente estado los preocupados por estos procesos es que cada vez no solo emulemos los estudios tal cual, sino que comprobemos su viabilidad e impacto y en ese sentido podamos desmembrar la realidad para poder entender cada elemento o componente de mayor complejidad cada vez, como son por ejemplo hoy la función ejecutiva, un conjunto de habilidades que incluye memoria de trabajo, habilidad e inhibir impulsos y cambiar la atención entre cada

regla o tarea. Tareas investigativas que se deben iniciar en beneficio de nuestra profesión, así como de nuestros estudiantes.

Esta complejidad de entendimiento del aprendizaje y la necesidad de enfrentar la realidad actual con herramientas más viables en su entendimiento y tratamiento nos remite nuevamente al juego como estrategia útil, pero con una mirada más actual y retadora de lo que significa el juego como oportunidad de ser natural con la alegría como ingrediente principal, pero generando la participación activa, involucrando iteración hacia habilidades de descubrimiento y un papel de socialización, finalizando con la principal herramienta el de aprovechamiento de la realidad que vive y con la que se contacta para poder adaptarse y superarla si hubiese en ella dificultades.

El juego en su gran potencialidad, en nuestro estudio y su relación con las habilidades complejas que se desea desarrollar definiendo estas como habilidades amplias, dinámica e interconectadas (Golinkoff y Hirsh-Pasek, 2016) que pretenden en la mayor preocupación de parte de los padres de familia hoy, entender que el contenido no puede aprenderse si las habilidades de comunicación no están listas, y el pensamiento crítico opera en el contenido y no en el vacío. De esta forma, las habilidades se crean y se refuerzan entre ellas mismas (Winthrop y McGivney, 2017), nuevamente el juego se constituye como medio para lograr estos retos actuales.

2.2.1.3. El juego y la adaptación social

Para nuestro estudio, nada más simple y sencillo que el juego para desarrollar las potencialidades y adaptación del niño a las necesidades humanas. Ya el hogar, ya la escuela o la comunidad se constituyen espacios de cambio y transformación permanente, pero con el entendimiento de las características del juego para generar aprendizajes situados y significativos.

De manera panorámica, antes de profundizar en esta mirada pedagógica de nuestra investigación pondremos a disposición y de conocimiento a los interesados la propuesta de las 6 competencias globales para el aprendizaje profundo en el siglo XXI, con la que ligamos nuestro entendimiento sobre el aprendizaje a través del juego, Fullan y colaboradores (2018) mencionan que la “6C” que permiten aprender a los estudiantes de manera profunda, dando repuestas creativas a problemas locales y globales son: creatividad, carácter, colaboración, ciudadanía, comunicación y pensamiento crítico a las que el juego potencia y nunca pierde de vista.

No hay duda a partir de los estudios como los de Pelligrini, Dupuis y Smith (2007) que el juego es una inclinación natural en el reino animal y entre los individuos de todas estas especies ayuda a aprender, crecer y desarrollarse.

Para los intereses de nuestra indagación, el aprendizaje a través del juego siempre transcurrirá en el continuo evolutivo no sólo como especie, ósea a través de su transcurrir etario sino también en el continuo memético de la imitación cultural. Por ello el

aprendizaje a través del juego se dará en el ir y venir del juego libre que es guiado por el niño, el juego guiado con andamiaje del adulto, el juego con reglas que establece reglas y sus límites y el juego con instrucción directa que establece límites para la actividad esencialmente.

Otro componente requerido para nuestra propuesta lo asume la capacidad de agencia, que significa ver al niño como un ser capaz y no como una pizarra a rellenar, ósea un equilibrio entre la iniciativa del niño en su relación con el adulto. La agencia como libertad o poder de decisión sugiere que debemos apoyarlos, más que dirigirlos en estas tareas que significan desarrollar su aprendizaje a través del juego. Esta además de una autodirección se potencian e ingresan a desarrollarse en el juego equilibrando la responsabilidad de aprender, pero sin descuidar la capacidad de jugar como capacidad de elegir y seleccionar sus infinitas posibilidades, podemos afirmar por lo mismo que no todo el juego es aprendizaje y no todo el aprendizaje es juego.

2.2.1.4. Características

Las características a mencionar son producto de los estudios de Hirsh-Pasek, Zosh, Golinkoff, Robb y Kauffman (2015) quienes mencionan que el aprendizaje profundo que es esencialmente conceptual necesita de niños activos y concentrados con material significativo en un entorno interactivo. Uniremos esta base teórica a las características iterativas y emocionales de la alegría para completar la propuesta de investigación.

2

Para el estudio entendemos la alegría como placer, disfrute, motivación, entusiasmo y emoción positiva, ya sea por un periodo corto o durante toda la sesión de juego. Enfoquemos esta característica no solo en la alegría sino en el conjunto y espectro de las emociones que el niño experimenta al jugar, desde la frustración hasta el progresivo control o disfrute del juego o sus beneficios en un sistema de recompensas que fortalece la capacidad de agencia y transcurre entre el ir y venir del juego libre a la instrucción directa, por eso Gray (2017) ya mencionaba que las emociones predominantes en el juego son el interés y la alegría.

2

La segunda característica lo constituye la significatividad, entendiendo esta como el encuentro de sentido a una experiencia relacionándola con otra que se conoce previamente. Sin duda el juego desarrolla esta característica al punto elevado de llegar a desarrollar la conceptualización, a través de conexiones neuronales, ver relaciones y por consiguiente obtener un entendimiento más profundo del entorno que les rodea. Como ejemplo en el área de comunicación compartimos el de la lectura dialógica, cuando se promueve a los niños a no solo repasar lo escrito sino a instigar en los niños preguntas como qué puede pasar luego o cómo se siente tal o cual personaje, de esta manera brindando mayor sentido a la lectura y por lo tanto se exige desde el cerebro de cada niño circuitos asociados con el pensamiento analógico, la memoria, la transferencia, la metacognición, la reflexión, la motivación y la

recompensa según muchos estudios entre ellos de Levy y Volle (2016).

Para nuestra tercera característica del involucramiento activo genera en los niños una **inmersión mental y resistencia a la distracción**, resaltando en esta **característica** lo encontrado en el estudio de Hish-Pasek y colaboradores (2015) conocido como “mente activa” cuando aprenden **sin importar que sus cuerpos estén o no activos**. El mantenimiento de este estado, así como su insistencia en su ejercicio y persistencia a lo largo de su aprendizaje rompe las desventajas de la pedagogía de la instrucción pura. El estudio de Kuhn (2012) nos permite desde la neurociencia entender que un involucramiento activo y comprometido incrementa la activación cerebral relacionada con la agencia, la toma de decisiones y el flujo, además de ampliar la codificación de la memoria y los procesos de recuperación que sustentan el aprendizaje, ya Diamond (2013) refrendaba que la atención completa para un actividad le permite a nuestro cerebro ejercitar las redes responsables de las habilidades de control ejecutivo como alejar las distracciones principalmente lo que potencia el aprendizaje a corto plazo y a lo largo de sus vidas.

La iteración como **cuarta característica del aprendizaje a través del juego**, la define como el intento de varias **posibilidades**, **revisar la hipótesis y descubrir la siguiente pregunta** una habilidad que tiene que ver mucho con el aprendizaje profundo. La clave de la iteración se encuentra en que el juego te brinda el escenario

2 adecuado para poder brindar la capacidad de agencia de la dirección de las actividades y el espacio para experimentar sin riesgos. La práctica a través del juego, la iteración involucrará cada vez más redes neuronales con la toma de enfoques alternativos, el pensamiento flexible y la creatividad como lo encontraron en sus estudios Kleibeuker y colaboradores (2017). Así mismo la insistencia del pensamiento iterativo está íntimamente relacionada con la recompensa y las redes de memoria para el aprendizaje según Nemmi et al (2016).

2 La última característica se basa en el trabajo de Vigotsky (1978) que sostiene que el aprendizaje se da a través de interlocutores sociales como define su teoría sociocultural. Esta a su vez, genera habilidades complejas como el pensamiento crítico, el lenguaje, la creatividad y el juego social. Las interrelaciones sociales además de establecer una plataforma para el aprendizaje y el desarrollo a lo largo de la vida, brindan una regulación socioemocional saludable y sumamente importante lo que Maier y Watkins (2010) encontraron que la interacción social puede potenciar la plasticidad del cerebro para ayudar a enfrentar los retos posteriores de la vida.

2.2.2. Desarrollo Afectivo

A los cinco años, los niños atraviesan un periodo crucial de su desarrollo afectivo. Este es un momento clave para la comprensión y gestión de sus emociones, la consolidación de su identidad emocional y el inicio de interacciones sociales más complejas. A lo largo de esta etapa,

los niños experimentan una serie de cambios en su manera de expresar y regular sus emociones, que les permiten comenzar a construir relaciones más profundas con los demás.

El desarrollo afectivo en esta edad está íntimamente relacionado con el contexto familiar y escolar. La calidad de las interacciones que los niños tienen con sus cuidadores primarios (padres y educadores) influye en gran medida en su capacidad para comprender y manejar sus sentimientos (Papalia, Wendkos & Duskin, 2009). Estos primeros aprendizajes emocionales son esenciales para la creación de un autoconcepto positivo y la adquisición de habilidades socioemocionales que los ayudarán a lo largo de su vida.

2.2.2.1. Etapa de iniciativa

Los cinco años marcan una etapa intermedia en el ciclo de desarrollo afectivo infantil. A esta edad, los niños comienzan a dominar ciertas habilidades emocionales que les permiten manejar mejor las situaciones cotidianas y a mejorar sus relaciones interpersonales. Según Erikson (1963), los niños de cinco años atraviesan la etapa de “iniciativa frente a culpa”, un periodo donde la capacidad de explorar el mundo con mayor autonomía es un factor crucial para su desarrollo emocional. Nos detendremos a detallar las características más importantes a desarrollar en nuestros estudiantes mediante la aplicación del aprendizaje a través del juego.

2.2.2.2. La expresión y autoconocimiento emocional

A los cinco años, los niños ya pueden identificar y etiquetar muchas de las emociones que experimentan, como la felicidad, la

tristeza, la ira o el miedo. Sin embargo, también empiezan a ser conscientes de que sus emociones pueden ser complejas y mezclarse, lo que les permite una mayor comprensión de sí mismos. Esta capacidad de identificación emocional se ve reforzada por la interacción con otros niños y adultos, quienes actúan como modelos emocionales para la regulación emocional (Shaffer & Kipp, 2010).

En este sentido, el desarrollo del lenguaje juega un papel esencial. Los niños comienzan a utilizar palabras para describir lo que sienten, lo cual les ayuda a exteriorizar sus emociones de manera más clara. Según Goleman (1996), este avance en la alfabetización emocional es fundamental para que los niños puedan interactuar de manera más armoniosa con su entorno, al ser capaces de comunicar sus necesidades emocionales y reconocer las de sus pares.

2.2.2.3. La empatía y la inteligencia interpersonal

Uno de los aspectos más significativos del desarrollo afectivo en los niños de cinco años es el comienzo de la empatía. A esta edad, los niños empiezan a comprender que los demás también tienen emociones y pueden experimentar sentimientos similares a los suyos. Esta habilidad de ponerse en el lugar de otro es crucial para el establecimiento de relaciones sociales saludables y cooperativas (Goleman, 1996). Es frecuente que los niños de esta edad comiencen a participar en juegos cooperativos, donde la negociación, la toma de turnos y la resolución de conflictos son componentes fundamentales para su crecimiento emocional.

2.2.2.4. Regulación y control emocional

La capacidad para manejar emociones intensas como la frustración o la ira mejora significativamente entre los tres y los cinco años. Los niños comienzan a aprender técnicas para calmarse, como pedir ayuda, contar hasta diez o recurrir a otras estrategias que les permitan regular sus impulsos. Esta capacidad de regulación emocional es esencial no solo para la interacción social, sino también para el bienestar general del niño. Según el psicólogo Vygotsky, la internalización de las normas sociales a través de la interacción con figuras de autoridad (padres y maestros) favorece este proceso (Vygotsky, 1978).

2.2.2.5. Autonomía e identidad

Los niños de cinco años desarrollan una mayor autonomía emocional. En este sentido, pueden comenzar a reconocer sus propios intereses y deseos, lo cual se traduce en una mayor seguridad al tomar decisiones y expresar opiniones. Sin embargo, esta autonomía está en constante construcción, ya que los niños aún necesitan la validación de los adultos para sentirse seguros en sus emociones. El apoyo emocional que los niños reciben durante este proceso es determinante para que puedan desarrollar una autoestima sólida y una sensación de competencia en su vida emocional (Erikson, 1963).

2.2.2.6. El entorno y la cultura

El contexto cultural y familiar **tiene un impacto significativo en el desarrollo afectivo de los niños.** Las normas y valores emocionales que los niños aprenden en su hogar, escuela y

comunidad influirán directamente en la manera en que comprenden y gestionan sus sentimientos. Los niños criados en ambientes que promueven la expresión abierta de emociones y el apoyo emocional tienden a desarrollar una mayor inteligencia emocional (Shaffer & Kipp, 2010).

15

En resumen, a los cinco años los niños se encuentran en una etapa clave de su desarrollo afectivo, marcada por avances significativos en la regulación emocional, el autoconocimiento y las relaciones interpersonales. Las interacciones con sus cuidadores y pares desempeñan un papel fundamental en la formación de una identidad emocional sólida. Estos aprendizajes sientan las bases para el bienestar emocional y las habilidades sociales que los niños seguirán desarrollando a lo largo de su vida.

2.3. Fundamentación Conceptual

38

a) **Apego:** Un vínculo emocional profundo y duradero que se forma entre el niño y su cuidador principal.

72

b) **Aprendizaje Basado en Juegos:** Metodología que utiliza elementos de juegos (puntos, niveles, recompensas) en entornos educativos para motivar y mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

23

c) **Aprendizaje Significativo:** Un tipo de aprendizaje donde los nuevos conocimientos se integran con los conocimientos previos del estudiante, resultando en una comprensión profunda y duradera.

6

d) **Autoconocimiento emocional:** La capacidad de reconocer las propias emociones, fortalezas y debilidades.

- 6 e) **Autoestima:** La valoración que una persona tiene de sí misma, incluyendo sus habilidades y cualidades.
- 7 f) **Autorregulación emocional:** La habilidad para controlar y gestionar las propias emociones y comportamientos.
- g) **Colaboración:** El proceso de trabajar juntos hacia un objetivo común, a menudo facilitado por actividades de juego.
- 74 h) **Desarrollo de Habilidades Sociales:** Mejora de habilidades como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo a través del juego.
- i) **Desarrollo socioafectivo:** El proceso de desarrollo de habilidades sociales, emocionales y afectivas que permiten a una persona interactuar de manera efectiva en su entorno social.
- 34 j) **Emociones básicas:** Las emociones fundamentales como la alegría, la tristeza, el miedo, la ira, la sorpresa y el asco.
- 48 k) **Empatía:** La capacidad de comprender y compartir los sentimientos de otra persona.
- 30 l) **Gamificación:** La aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, como el aprendizaje, para aumentar la motivación y el compromiso del estudiante.
- 6 m) **Identidad:** La imagen que una persona tiene de sí misma, incluyendo sus características personales y su lugar en el mundo
- 6 n) **Inteligencia emocional:** La capacidad para comprender, usar y manejar las emociones de manera efectiva.
- o) **Juego Libre:** Un tipo de juego no estructurado donde los niños tienen la libertad de explorar, crear y aprender sin restricciones impuestas por adultos.

- p) **Juego Simbólico:** Actividad lúdica donde los niños utilizan objetos o acciones para representar algo diferente, como usar una caja como coche o jugar a ser un personaje.
- q) **Juegos de Palabras:** Actividades lúdicas que utilizan el lenguaje, como crucigramas o juegos de vocabulario, para mejorar las habilidades lingüísticas.
- 6 r) **Resolución de Problemas:** La capacidad de identificar, analizar y resolver problemas, a menudo desarrollada a través del juego.
- s) **Vínculos afectivos:** Las conexiones emocionales que se establecen con otras personas, como padres, amigos, parejas, etc.
- 27 t) **Zona de Desarrollo Próximo (ZDP):** El espacio entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz, concepto introducido por Vygotsky.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación utilizada es la investigación aplicada, que busca la aplicación o utilización de conocimientos existentes para resolver problemas concretos o mejorar prácticas y productos. A diferencia de la investigación básica, que busca generar nuevos conocimientos, la investigación aplicada se centra en la solución práctica de problemas específicos. A decir de Hernández, Fernández y Baptista (2014) citando a Lester (2012) influye en planteamientos y tareas como evaluar, comparar, interpretar, establecer precedentes y determinar causalidad y sus implicaciones. Actividades y tareas que realizamos según el presente informe.

3.2. Hipótesis acción

Relacionaremos nuestra pregunta acción: ¿Cómo aplicar el aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de

edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco?

3.2.1. Hipótesis General

La aplicación del aprendizaje a través del juego mejora el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N°34031 “13 de Agosto”, Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.

3.2.2. Hipótesis Específicos

- a) La aplicación de actividades que fomenten la forma de crear un ambiente interactivo y motivador con el aprendizaje a través del juego ayudan el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.
- b) Incentivar actividades pedagógicas para el desarrollar habilidades con el aprendizaje a través del juego mejoran el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.
- c) El fomento de la creatividad con el aprendizaje a través del juego eleva el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.

3.3. Proceso seguido en la Investigación Acción

3.3.1. Etapa de diagnóstico y caracterización de la comunidad

El espacio físico de nuestra investigación se consideró la Institución

Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, perteneciente al distrito de Simón Bolívar, departamento Pasco.

Cumpliendo nuestra práctica pre profesional en la institución mencionada, detallaremos la información útil para nuestra investigación y el conocimiento general del espacio territorial de nuestra investigación. La Institución Educativa pertenece a la Unidad de Gestión Educativa Local de Pasco, su tipo de gestión es pública de gestión directa, de forma escolarizada y registra como directora a Nancy Inés Flores Eulogio, tiene el Código Modular 0450759, de género mixto y turno continuo sólo en la mañana. El local tiene como código 402484, con dirección en la Calle San Sebastián s/n en el Centro Poblado de Quiulacocha, distrito Simón Bolívar, provincia y departamento de Pasco, área geográfica rural y con latitud -10.70293 y con longitud de -76.29148.

Los datos tomados de la página de Escale – MINEDU brinda información de 18 varones y 26 mujeres matriculados totalizando 44 estudiantes que se atienden en 3 secciones de 3, 4 y 5 años que son atendidos por 3 docentes del nivel de educación inicial. Tiene el promedio de estudiantes por sección de 14. 67.

3.3.2. Etapa de planificación y orientación del Plan de acción

Aplicaremos por su importancia en esta etapa y en los siguientes la secuencia: deconstrucción, reconstrucción y evaluación, fundamentándonos en Restrepo (2004) al sostener que el diseño de la investigación acción trata de un proceso de deconstrucción y reconstrucción de la práctica que nos llevaría a identificar la estructura, los fundamentos teóricos de esta práctica y las razones por las cuales ciertos componentes no funcionan bien.

1 Deconstruir en forma eficiente la práctica pedagógica, se realizaron a partir del mes de abril hasta julio en donde se ha desarrollado los procesos críticos reflexivos para deconstruir nuestra práctica pedagógica en sus competencias requeridas, realizando el registro de diarios de campo de nuestra práctica pre profesional en donde describimos de manera minuciosa la interacción entre nuestros estudiantes en el transcurso de nuestras sesiones de aprendizaje, se realiza luego una crítica reflexiva sobre lo acontecido y por último hacemos la intervención en aspectos que puedan mejorarse en las siguientes sesiones de aprendizaje, concluido los diarios de campo procedimos a analizar los datos a través del análisis categorial y el análisis textual, en este pudimos encontrar nuestras fortalezas, debilidades y vacíos concluyendo el mapa conceptual de la deconstrucción. Venegas (2014) citando a Restrepo mencionan que, para transformar la práctica pedagógica personal de los maestros investigadores, la investigación acción pedagógica eleva el estatus de los saberes en mejora de los resultados de la práctica discursiva de estos.

Nuestro trabajo de planificación y orientación tiene soporte en Latorre (1996), quien caracteriza a las interpretaciones se construcciones a partir de la información obtenida, la que consta de cinco etapas: Deconstruir en forma eficiente la práctica pedagógica, Reconstruir la práctica pedagógica, Evaluar la efectividad de la práctica reconstruida y transversalmente, mantener una actitud de reflexión crítica y actualizarnos eficientemente con la teoría más acertada, etapas que están inmersas en nuestros objetivos ya expuestos.

3.3.3. Etapa de elaboración y ejecución del Plan de Acción

Siguiendo la lógica de Restrepo (2011) le corresponde a esta etapa la reconstrucción de la práctica pedagógica, donde debemos poner en marcha el plan de reconstrucción eficiente y eficaz para mejorar el desarrollo afectivo a partir de aprendizajes a través del juego, la revisión del Diseño Curricular Nacional se hace obligatorio e imprescindible, más la información obtenida de la vivencia en la práctica registrado en el cuaderno de campo identificamos qué modelo asumiremos en nuestra práctica pedagógica entre los meses de abril a julio, elaboramos nuestro mapa conceptual de la reconstrucción con sustento teórico y culminaremos con la elaboración del plan de acción o de reconstrucción.

3.3.4. Etapa de seguimiento, evaluación e impacto

1 En esta corresponde informar acerca de la evaluación de la práctica reconstruida, porque debemos promover una evaluación crítica y reflexiva con sustento científico sobre las acciones propuestas en la matriz para evaluar la aplicación del plan de la reconstrucción con sus respectivos instrumentos que evidencien nuestra nueva práctica y por medio del diario de campo registraremos los cambios observables en nosotras como en nuestros estudiantes. Transversalmente, mantendremos una actitud de reflexión crítica. Presentamos una actitud de cambio haciendo comparación entre el antes y el después de nuestra práctica pedagógica, como docente y con nuestros estudiantes a través de los registros de diario de campo. La teorización consiste en actualizar nuestra concepción teórica acorde con los cambios que se dan en la sociedad moderna. Adjuntaremos a lo descrito las entrevistas a padres, docentes y especialistas necesarios para poder triangular los datos.

Tabla 1

Plan de acción

Objetivo General	Objetivos específicos	Dimensiones	Estrategias alternativas de solución	Metas
Aplicar el aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto”, Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco	Generar un ambiente interactivo y motivador con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.	Juego libre Juego guiado	Juego experiencial con alegría e interacción	35 estudiantes de 4 y 5 años de edad en la IEI N° 34031 “13 de Agosto”
	Desarrollar habilidades con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco	Juego guiado Juego con reglas	Juego experiencial con alegría e interacción, iterativo, significativo e involucramiento activo	35 estudiantes de 4 y 5 años de edad en la IEI N° 34031 “13 de Agosto”
	Fomentar la creatividad con el aprendizaje a través del juego que apoyen el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco	Juego libre Juego guiado Juego con reglas Instrucción directa	Juego experiencial con alegría e interacción, iterativo, significativo e involucramiento activo	35 estudiantes de 4 y 5 años de edad en la IEI N° 34031 “13 de Agosto”

3.4. Diseño de la investigación

3.4.1. Diseño

De los dos diseños que Creswell (2005) plantea para la investigación acción, seleccionamos el diseño de la investigación acción práctico, cuyas características resumimos:

Estudia prácticas locales (del grupo o comunidad).

Involucra indagación individual o en equipo.

Se centra en el desarrollo y aprendizaje de los participantes.

Implementa un plan de acción (para resolver el problema, introducir la mejora o generar el cambio)

El liderazgo lo ejercen conjuntamente el investigador y uno o varios miembros del grupo o comunidad.

Agrega al entendimiento del diseño Hernández, Fernández y Baptista (2014) que las tres fases de este diseño son: observar (construir un bosquejo del problema y recolectar datos, pensar (analizar e interpretar) y actuar (resolver problemáticas e implementar mejoras), que redundan en nuestra lógica: deconstrucción, reconstrucción y evaluación, que siendo cíclicas esperan a los cambios.

3.4.2. Población

La población serán los 51 niños de 4 y 5 años de edad del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.

3.4.3. Muestra

La muestra serán los 35 estudiantes de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” Quiulacocha,

Distrito de Simón Bolívar, Pasco

3.5. Descripción de Técnicas e instrumentos de recojo de datos aplicados

En la deconstrucción se utilizaron:

Tabla 2

Técnicas e instrumentos usados en la deconstrucción

PRIMER CICLO			
TÉCNICA	INSTRUMENTO		
Entrevista a la docente	Guía de preguntas	Aplicación de entrevista a la docente. Validación descriptiva	Fase exploratoria del problema
Entrevista a los padres de familia	Guía de preguntas	Aplicación de entrevista a los padres de familia. Validación descriptiva	Fase exploratoria del problema
Entrevista a los especialistas	Guía de preguntas	Aplicación de entrevista a los especialistas. Validación descriptiva	Fase exploratoria del problema

En la reconstrucción:

Tabla 3

Técnicas e instrumentos usados en la reconstrucción

SEGUNDO Y TERCER CICLO			
Diario de Campo	Mediante la descripción se observa de las fortalezas, debilidades y vacíos presentadas	En cada sesión de aprendizaje interventiva del grupo focal la docente y las acompañantes elaboran su diario de campo.	En cada sesión de aprendizaje interventiva del grupo focal la docente y las acompañantes elaboran su diario de campo.

en la sesión y genera la reflexión para generar acciones interventivas. Validación interpretativa

Ficha de evaluación de sesión de aprendizaje	Aplicación de fichas en las sesiones de aprendizaje	Aplicación de fichas en las sesiones de aprendizaje	Aplicación de fichas en las sesiones de aprendizaje
---	---	---	---

Ficha de Observación Lista de cotejos	En la planificación y ejecución de la sesión de aprendizaje por capacidad. Validación interpretativa	En el proceso de ejecución de la sesión de aprendizaje.	En el proceso de ejecución de la sesión de aprendizaje.
--	--	---	---

En la evaluación:

Tabla 4

Técnicas e instrumentos usados en la evaluación

CUARTO CICLO

Observación participante	Diario de campo	Mediante la descripción se observa de las fortalezas, debilidades y vacíos presentadas en la sesión y genera la reflexión para generar acciones interventivas. Validación interpretativa	En cada sesión de aprendizaje interventiva del grupo focal la docente elabora su diario de campo, así como también elabora un diario de campo la especialista acompañante.
---------------------------------	-----------------	--	--

Análisis documental	Fichas en las sesiones de aprendizaje	Fichas en las sesiones de aprendizaje. Validación descriptiva	Aplicaciones de las sesiones de aprendizaje
Observación directa	Ficha de Observación Lista de cotejos	En la planificación y ejecución de los instrumentos de evaluación de la unidad y sesión de aprendizaje por capacidad. Validación interpretativa	En el proceso de ejecución de la sesión de aprendizaje
Observación indirecta	Informe fotográfico	Da a detallar los sucesos referentes a la aplicación de las actividades o estrategias desarrolladas conjuntamente con los estudiantes y los productos realizados	Se aplica durante la ejecución de la sesión de aprendizaje en los momentos importantes en donde se aplica las estrategias interventivas e innovadoras

3.6. Descripción de Técnicas de análisis de datos aplicados

La Triangulación, es una técnica de confrontación y herramienta de comparación de diferentes tipos de análisis de datos cualitativos con un mismo. El principio básico de la triangulación consiste en recoger y analizar la información desde distintos ángulos para compararlos y contrastarlos entre sí, e impide que se acepte fácilmente la validez de sus impresiones iniciales; amplía el ámbito, densidad y claridad de los constructos desarrollados en la investigación. Por lo tanto, se considera de suma importancia la utilización del procedimiento de la triangulación que nos permitirá reinterpretar la situación de estudio, a la luz de evidencias provenientes de las fuentes obtenidas por la técnica de observación y entrevista.

La triangulación que realizaremos para la confrontación y comparación será mediante nuestros diarios de campo del docente investigador. La

triangulación puede ser:

De la investigación: Sobre las categorías y subcategorías recurrentes y mejoras en el proceso de reconstrucción pedagógica.

De la Teoría: Considerando mínimo tres autores que validen mis estrategias y metodologías de enseñanza activa que aplicado tanto en la unidad de aprendizaje y las sesiones de aprendizaje.

De la Metodología: Aplicada en los momentos de la motivación, enseñanza aprendizaje y evaluación.

53

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procesamiento y sistematización de la Información

Ya deconstruido y reconstruido nuestra práctica pedagógica, procedemos a continuación elaboramos nuestro plan de acción en los siguientes términos:

Tabla 5

Matriz de acción

Problema: Debilidades en el desarrollo afectivos de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto”

Objetivo General	Objetivos específicos	Dimensiones	Estrategias alternativas de solución	Acciones	Metas
Aplicar el aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N°34031 “13 de	Generar un ambiente interactivo y motivador con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución	Juego libre Juego guiado	Juego experiencial con alegría e interacción	Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de rol Planificación, ejecución y evaluación para hacer juguetes con objetos reciclados	35 estudiantes de 4 y 5 años de edad en la IEI N° 34031 “13 de Agosto”

7

21

68

<p>Agosto”, Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco</p>	<p>Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.</p>				
	<p>Desarrollar habilidades con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco</p>	<p>Juego guiado Juego con reglas</p>	<p>Juego experiencial con alegría e interacción, iterativo, significativo e involucramiento activo</p>	<p>Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de plastilina Planificación, ejecución y evaluación basado en experimentos</p>	<p>35 estudiantes de 4 y 5 años de edad en la IEI N° 34031 “13 de Agosto”</p>
	<p>Fomentar la creatividad con el aprendizaje a través del juego que apoyen el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13</p>	<p>Juego libre Juego guiado Juego con reglas Instrucción directa</p>	<p>Juego experiencial con alegría e interacción, iterativo, significativo e involucramiento activo</p>	<p>Planificación, ejecución y evaluación basado en obras de teatro Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de construcción</p>	<p>35 estudiantes de 4 y 5 años de edad en la IEI N° 34031 “13 de Agosto”</p>

12
2

3

39

de Agosto”
de
Quiulacocha,
Distrito de
Simón
Bolívar,
Pasco

Tabla 6

Matriz de la Implementación del Plan de Acción: Cronograma, Responsables y Recursos Humanos

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACCIONES	META	RESPONSABLES	RECURSOS	CRONOGRAMA				
					A	M	J	J	A
Generar un ambiente interactivo y motivador con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.	Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de rol	1 sesión	Docente Practicantes	Humanos: docente y estudiantes	X				
	Planificación, ejecución y evaluación para hacer juguetes con objetos reciclados	1 sesión		Materiales: Reciclados, tijeras, pegamento, témperas		X			
Desarrollar habilidades con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de	Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de plastilina	1 sesión	Docente Practicantes	Humanos: docente y estudiantes		X			
	Planificación, ejecución y	1 sesión		Materiales: Plastilina, kit de experimentos, papeles			X		

<p>los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.</p>	<p>evaluación basado en experimentos</p>															
<p>Fomentar la creatividad con el aprendizaje a través del juego que apoyen el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="414 660 606 761">Planificación, ejecución y evaluación</td> <td data-bbox="606 660 734 761">1 sesión</td> <td data-bbox="734 660 941 761">Docente</td> <td data-bbox="941 660 1244 761">Humanos: docente y estudiantes</td> <td data-bbox="1244 660 1396 761">X</td> </tr> <tr> <td data-bbox="414 761 606 974">basado en obras de teatro</td> <td data-bbox="606 761 734 974">1 sesión</td> <td data-bbox="734 761 941 974"></td> <td data-bbox="941 761 1244 974">Materiales: escenografía, bloques, bloques lego</td> <td data-bbox="1244 761 1396 974">X</td> </tr> <tr> <td data-bbox="414 974 606 1406">Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de construcción</td> <td data-bbox="606 974 734 1406"></td> <td data-bbox="734 974 941 1406"></td> <td data-bbox="941 974 1244 1406"></td> <td data-bbox="1244 974 1396 1406"></td> </tr> </table>	Planificación, ejecución y evaluación	1 sesión	Docente	Humanos: docente y estudiantes	X	basado en obras de teatro	1 sesión		Materiales: escenografía, bloques, bloques lego	X	Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de construcción				
Planificación, ejecución y evaluación	1 sesión	Docente	Humanos: docente y estudiantes	X												
basado en obras de teatro	1 sesión		Materiales: escenografía, bloques, bloques lego	X												
Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de construcción																

Tabla 7

Matriz de presupuesto

ACCIONES	RECURSOS	FUENTE DE FINANCIAMIENTO	COSTO
Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de rol	Humanos: docente y estudiantes Materiales: Reciclados, tijeras, pegamento, témperas	Autofinanciado	S/. 20
Planificación, ejecución y evaluación para hacer			S/. 50

juguets con objetos reciclados			
Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de plastilina	Humanos: docente y estudiantes Materiales: Plastilina, kit de experimentos, papeles	Autofinanciado	S/. 50
Planificación, ejecución y evaluación basado en experimentos		Autofinanciado	S/. 100
Planificación, ejecución y evaluación basado en obras de teatro	Humanos: docente y estudiantes Materiales: escenografía, bloques, bloques lego	Autofinanciado Autofinanciado	S/. 200
Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de construcción		Autofinanciado	S/. 150
TOTAL			S/. 570

Tabla 8

Matriz de monitoreo

ACCIONES	NIVEL DE LOGRO DE LAS ACCIONES (0 – 5)	FUENTE DE VERIFICACIÓN	RESPONSABLES	PERIODICIDAD	APORTES Y/O DIFICULTADES SEGÚN EL NIVEL DE LOGRO	REFORMULAR ACCIONES PARA MEJORAR NIVEL DE LOGRO
Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de rol		Rúbrica de evaluación	Practicante Docente de práctica pre profesional Director	Abril		
Planificación, ejecución y evaluación para hacer juguetes con objetos reciclados		Rúbrica de evaluación	Practicante Docente de práctica pre profesional Director	Mayo		

21

10

juegos de plastilina

Planificación, ejecución y evaluación basado en experimentos

Planificación, ejecución y evaluación basado en obras de teatro

Planificación, ejecución y evaluación basado en juegos de construcción

Rúbrica de evaluación

Practicante
Docente de práctica pre profesional
Director

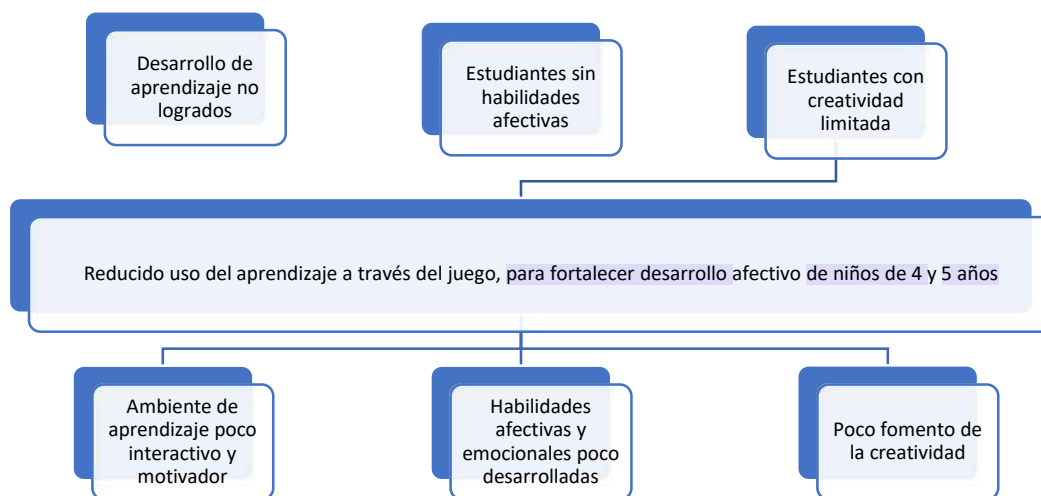
Junio

4.2. Validación de la información de resultados

Desde nuestra pregunta de acción: Para generar un árbol de problemas que simplifique nuestro estudio, que quedaría así:

Figura 1

Árbol de problema



A partir de este análisis surge el mapa de deconstrucción sobre nuestra práctica pedagógica.

8

Figura 2

Categorías y sub categorías

2
3

¿Cómo aplicar el aprendizaje a través del juego en la mejora del desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco?



44

Reducido uso del aprendizaje a través del juego, para fortalecer desarrollo afectivo de niños de 4 y 5 años

2

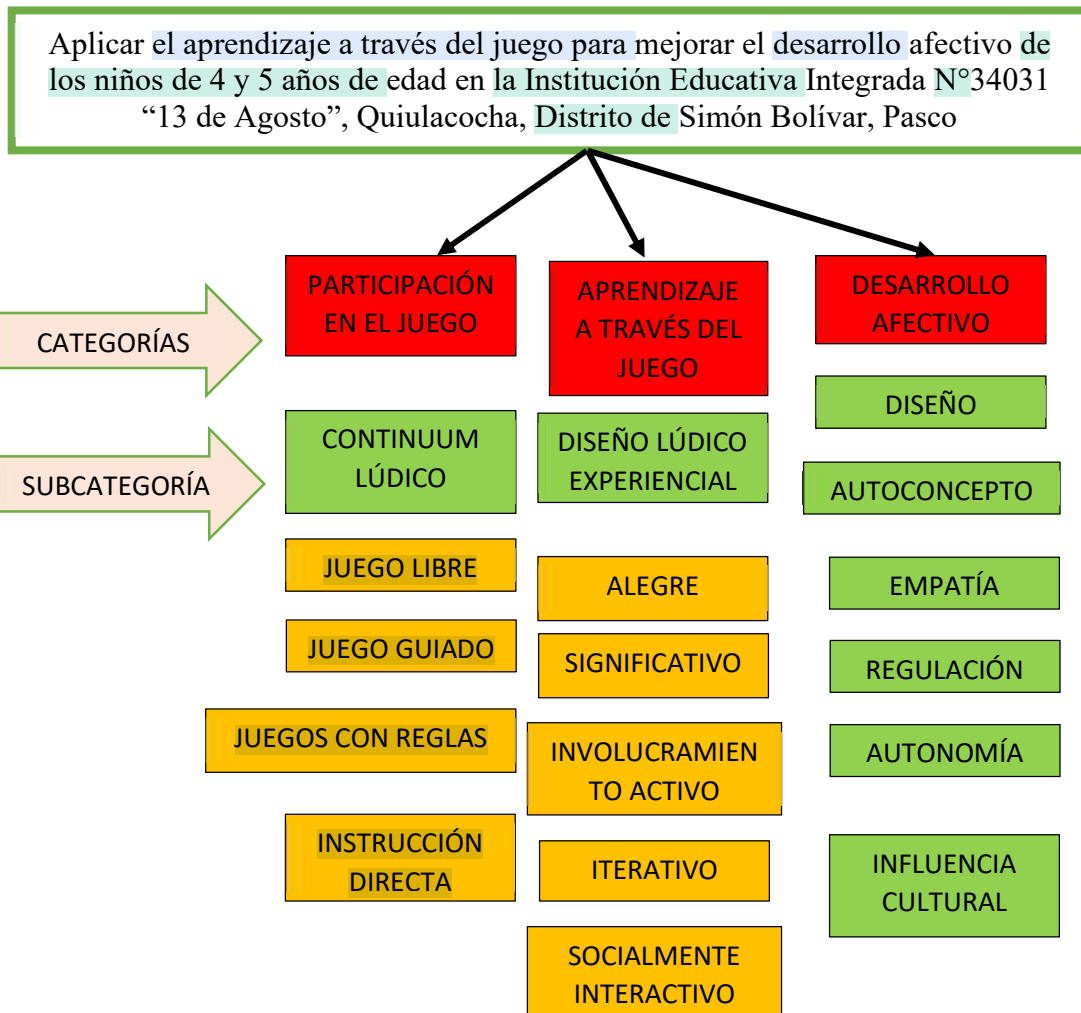
Desde la revisión de nuestros diarios de campo la propuesta de cambio que se planteó estaba en mejorar según los objetivos planteados aplicando el aprendizaje a través del juego y profundizar en la experiencia de sus características contextualizándolos y situándolos de acuerdo a las experiencias y necesidades de nuestros estudiantes en un modelo lúdico de acompañamiento, que resultaron

abundantes e inspiradoras viendo las características que sobre salieron en el aspecto afectivo.

Desde la propuesta de la Fundación LEGO, las actividades seleccionadas en la realidad propia de Quiulacocha se aplicaron la secuencia detallada en los planes respectivos en orientación al cumplimiento de los objetivos planteados. Es así que elaboramos el mapa de reconstrucción.

Figura 3

Mapa de reconstrucción



4.3. Interpretación y evaluación de resultados

1 Iniciaremos con la exposición de la puesta en práctica del plan de acción, luego

de la deconstrucción y reconstrucción de nuestra práctica pedagógica para desarrollar actitud emprendedora en nuestros estudiantes, por lo que se comparte las sesiones de aprendizaje con la nueva propuesta donde remarcan un fortalecimiento teórico y práctico del proyecto productivo desde el aprendizaje significativo y situado, fueron 4 sesiones de aprendizaje que cumpliendo lo planificado se utilizaron para comparar nuestros resultados y el análisis con la triangulación respectiva. Un modelo de las mismas que se adjuntan en completo en los anexos.

Otro instrumento para recoger la información fue el diario de campo que registra las incidencias del diagnóstico, las tareas de la propuesta y las incidencias de los cambios mostrados por nuestros estudiantes. Por último, la información a los involucrados se realizó aplicando un cuestionario que se anexa a la presente.

Por la cantidad de instrumentos aplicados, se iniciará con una triangulación de instrumentos:

Tabla 9

Triangulación

Categoría	Entrevista Especialista	Entrevista Docente	Entrevista Practicante	Coincidencias / Diferencias
Concepto de desarrollo afectivo	Capacidad de amar; base en el amor propio; expresar emociones y sentimientos.	Capacidad de adaptarse al medio y manejar emociones; aprender a vivir con otros.	Amor propio primero; compartir y dar afecto sin dañar a otros.	Coinciden en el manejo de emociones y amor propio. Diferencia: especialista enfatiza amor, docente la adaptación social.
Expresión/manejo de emociones	Enseñar a controlar tristeza, ira, alegría.	Manejo de la ira, tristeza, rabia; control de emociones.	Acompañamiento afectivo con palabras y motivación.	Todos destacan la autorregulación emocional como necesidad prioritaria.
Importancia del juego	Juego como fuente de aprendizaje, expresión de	Trabajo en equipo, roles, espacios adecuados.	Juegos simbólicos, saludos, frases	Coinciden en que el juego es la estrategia central

	emociones y socialización.		motivacionales, títeres.	para el desarrollo socioafectivo.
Relaciones sociales	Compartir actividades, celebrar amistad, valorar a otros.	Aprender a convivir, habilidades sociales, valores.	Relacionarse en comunidad, respeto y amor entre compañeros.	Coinciden en que la socialización es una meta principal.
Desarrollo moral	Diferenciar bien y mal; valores desde familia y escuela.	Reconocer errores, pedir disculpas, derechos y deberes.	Valores (honestidad, respeto, responsabilidad).	Todos incluyen la dimensión moral en el desarrollo afectivo.
Problemáticas observadas	Falta de orientadores, necesidad de acompañamiento familiar.	Agresividad, hurto, ausencia de figuras parentales, sobreprotección.	Dificultades en tareas, necesidad de motivación individual.	Todos señalan dificultades emocionales y sociales ligadas al contexto familiar.
Rol de la familia	Ejemplo de los padres, escuelas de familia.	Pautas de crianza, involucramiento en procesos.	Enseñar valores en casa y apoyar tareas escolares.	Coinciden en que la familia es eje clave del desarrollo afectivo.
Necesidades / cambios educativos	Más orientación, evaluación cualitativa.	Inversión en espacios amplios y adecuados.	Estrategias motivacionales y personalizadas.	Coinciden en la necesidad de mejores condiciones y acompañamiento integral.

4.4. Aporte vinculado a la práctica e innovación pedagógica

Según las respuestas analizadas desde la triangulación podemos comunicar lo siguiente:

Coincidencias: el desarrollo afectivo implica amor propio, manejo de emociones y socialización. El juego es la herramienta principal para favorecerlo. La familia es clave en la formación socioafectiva. Se perciben problemas comunes como agresividad, frustración y ausencia de figuras parentales.

Diferencias: el especialista enfatiza el amor y lo espiritual; la docente la adaptación social y disciplina; la practicante la motivación diaria y estrategias creativas.

16

8

Conclusión: el desarrollo afectivo en niños de 5 años requiere estrategias integrales que combinen valores, convivencia y acompañamiento familiar, utilizando el juego como eje central.

2

10

En cumplimiento del plan de acción donde el objetivo general era la aplicación del aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo afectivo, el proceso de implementación y monitoreo del plan nos brindó la posibilidad de una adecuada y mejora gradual de una planificación ajustada a las necesidades del estudio, por lo que adjuntamos la totalidad del diseño o programación que se aplicó a nuestros estudiantes de 4 y 5 años. Adjuntamos en los anexos del presente los diseños de sesiones aplicadas con sus respectivos elementos curriculares que servirá seguramente para quienes se interesen en los conceptos materia de estudio en este informe.

CONCLUSIONES

1. En el objetivo general, con la implementación del aprendizaje a través del juego en los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, se demuestra la mejora del desarrollo afectivo con cambios resaltados por los especialistas, maestras y practicantes.
2. En el primer objetivo específico, generar un ambiente interactivo y motivador con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco, las características de alegría e interacción social resaltaron y definieron las modificaciones de actitudes de autoconocimiento, autocontrol e interacción entre estudiantes.
3. En nuestro segundo objetivo específico se evidencian el desarrollo de habilidades desde la iteración y el involucramiento activo que busca el control emocional y el desarrollo empático como lo plantea el desarrollar habilidades con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.
4. Para nuestro tercer objetivo, para fomentar la creatividad con el aprendizaje a través del juego que apoyen el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 “13 de Agosto” de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco, el plan de acción guió el desarrollo de esta capacidad que se evidencia por ser permanente y de mayor complejidad en su formación y desarrollo.

RECOMENDACIONES

2

1. Aplicar el aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo afectivo de nuestros estudiantes en instituciones educativas con similares características.
2. Para elaborar y aplicar experiencias de aprendizaje que desarrollen el diseño y elaboración del proyecto productivo para desarrollar la actitud emprendedora desarrollar formación de capacidades de docentes e interesados.
3. Para buscar el desarrollo para elevar el nivel de resiliencia la aplicación de las sesiones diseñadas y la evaluación aplicada a estas; generar entre los interesados e instituciones involucradas diseños oportunos.
4. Para desarrollar el sentido crítico de la responsabilidad generar planes de acción con apoyo de estudiantes de formación inicial docente interesados que busquen evidencias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alva Gutierrez, M. Y. (2022). El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años.
- Amorós, J. y Bosma, N. (2014). *Global Entrepreneurship Monitor 2013 Global Report*. Estados Unidos: BABSON.
- Angulo Saboya, Y., & Fabian Osorio, B. (2024). Juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo–2022.
- Arreaga, J. & Mora, E. (2025). *Juegos lúdicos y su influencia en el desarrollo afectivo de los niños de educación inicial II* (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2025).
- Azjen, I. (2002) “Constructing a tpb Questionnaire: Conceptual and Methodological Considerations.” Recuperado de: http://chuang.epage.au.edu.tw/ezfiles/168/1168/attach/20/pta_41176_7688352_57138.pdf
- Azjen, I. (2011). “The theory of planned behaviour: reactions and reflections.” *Psychol Health* 26, no. 9: 1113-1127.
- Chiliquinga, E. (2024). El juego simbólico en el desarrollo emocional en niños de 4 a 5 años.
- Cumpa Torres, E. J. (2021). Propuesta de juegos afectivos en el estudio de la inteligencia emocional en niños de cinco años.
- Fontaines, T. y Sánchez, A. (2014). “Educación, Juventud y emprendimiento. *Trilogía del desarrollo en tiempos de crisis: una propuesta formativa* .” por Labaté,

Hugo. Y Ferreira, Horacio. Córdoba, Argentina: Editorial de la Universidad Católica de Córdoba.

Gross, K. (1901). *“El juego del hombre”*. New York. Appleton and Compañy.

Gross, K. (1901). *The play of man*. Nueva York: Appleton.
(1902). *Les Jeux des animaux*, Alcan. Paris. (*ThePlay ofAnimals*, 1898. Appleton. New Yark).

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*.
https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Jaico Huaroto, J. (2020). El juego en el desarrollo emocional en niños de 3 años de edad.

Luyo Pachas, G. M., & Sánchez Vásquez, L. U. (2019). El juego en el desarrollo social y emocional en la primera infancia.

Monar-Miranda, M. C., Moreno-Del Pozo, G. F., & Monar-Miranda, M. D. L. Á. (2025). Importancia del juego en el desarrollo social y emocional en niños de educación inicial. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*. ISSN 2737-6354., 8(15), 463-483.

Negron Chavez, N. S., & Aguilar Bailon, E. G. (2025). Juegos tradicionales para el desarrollo de la interacción social en los niños de la IEI “Jesús Nazareno”- Puchupuquio-Cerro de Pasco.

Rodríguez Pilay, D. A. (2022). *Metodología juego-trabajo y el desarrollo emocional de los niños de 4 a 5 años* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal

Península de Santa Elena, 2022.).

Toapanta, D. (2025). El juego mímico en el desarrollo del lenguaje afectivo en niños de 4-5 años.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO AFECTIVO DE LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 34031 "13 DE AGOSTO" DE QUIULACOCHA, DISTRITO SIMÓN BOLÍVAR, PASCO

PROBLEMA DE ACCIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS	METODOLOGÍA
<p>¿Cómo aplicar el aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco?</p>	<p>Aplicar el aprendizaje a través del juego para mejorar el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto", Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.</p>	<p>La aplicación del aprendizaje a través del juego mejora el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N°34031 "13 de Agosto", Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco</p>	<p>INDEPENDIENTE Aprendizaje a través del juego</p>	<p>1. Participación en el juego 1.1. Continuum lúdico: juego libre, juego guiado, juegos con reglas e instrucción directa. 2. Aprendizaje a través del juego 2.1. Diseño lúdico experiencial: alegre, significativo, involucramiento activo, iterativo y socialmente interactivo. 3. Desarrollo afectivo. 3.1. Diseño 3.2. Autoconcepto 3.3. Empatía 3.4. Regulación 3.5. Autonomía 3.6. Influencia cultural</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicado Diseño: Investigación acción Población: Los estudiantes de la IEI N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Simón Bolívar, Pasco Muestra: 35 estudiantes de 4 y 5 años de la IEI N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Simón Bolívar, Pasco Técnicas e instrumentos de recojo de datos: Observación: Lista de cotejo, diario de campo. Entrevistas: Cuestionarios Técnicas e instrumentos de análisis de datos: La reducción de datos La exposición y presentación de datos. Análisis exploratorio. Teorización. Técnicas para el desarrollo y contrastación de hipótesis: Triangulación</p>
	<p>a) Generar un ambiente interactivo y motivador con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco. b) Desarrollar habilidades con el aprendizaje a través del juego que ayuden el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco. c) Fomentar la creatividad con el aprendizaje a través del juego que apoyen el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.</p>	<p>a) La aplicación de actividades que fomenten la forma de crear un ambiente interactivo y motivador con el aprendizaje a través del juego ayudan el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco. b) Incentivar actividades pedagógicas para el desarrollar habilidades con el aprendizaje a través del juego mejoran el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco. c) El fomento de la creatividad con el aprendizaje a través del juego eleva el desarrollo afectivo de los niños de 4 y 5 años de edad en la Institución Educativa Integrada N° 34031 "13 de Agosto" de Quiulacocha, Distrito de Simón Bolívar, Pasco.</p>	<p>DEPENDIENTE Desarrollo afectivo</p>		

ANEXO 2:
MATRIZ DE INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS

PRIMER CICLO			
TÉCNICA	INSTRUMENTO		
Entrevista a la docente	Guía de preguntas	Aplicación de entrevista a la docente. Validación descriptiva	Fase exploratoria del problema
Entrevista a los padres de familia	Guía de preguntas	Aplicación de entrevista a los padres de familia. Validación descriptiva	Fase exploratoria del problema
Entrevista a los especialistas	Guía de preguntas	Aplicación de entrevista a los especialistas. Validación descriptiva	Fase exploratoria del problema
SEGUNDO Y TERCER CICLO			
Diario de Campo	Mediante la descripción se observa de las fortalezas, debilidades y vacíos presentadas en la sesión y genera la reflexión para generar acciones interventivas. Validación interpretativa	En cada sesión de aprendizaje interventiva del grupo focal la docente y las acompañantes elaboran su diario de campo.	En cada sesión de aprendizaje interventiva del grupo focal la docente y las acompañantes elaboran su diario de campo.
Ficha de evaluación de sesión de aprendizaje	Aplicación de fichas en las sesiones de aprendizaje	Aplicación de fichas en las sesiones de aprendizaje	Aplicación de fichas en las sesiones de aprendizaje
Ficha de Observación Lista de cotejos	En la planificación y ejecución de la sesión de aprendizaje por capacidad. Validación interpretativa	En el proceso de ejecución de la sesión de aprendizaje.	En el proceso de ejecución de la sesión de aprendizaje.

1

1

CUARTO CICLO

Observación participante	Diario de campo	Mediante la descripción se observa de las fortalezas, debilidades y vacíos presentadas en la sesión y genera la reflexión para generar acciones interventivas. Validación interpretativa	En cada sesión de aprendizaje interventiva del grupo focal la docente elabora su diario de campo, así como también elabora un diario de campo la especialista acompañante.
Análisis documental	Fichas en las sesiones de aprendizaje	Fichas en las sesiones de aprendizaje. Validación descriptiva	Aplicaciones de las sesiones de aprendizaje
Observación directa	Ficha de Observación Lista de cotejos	En la planificación y ejecución de los instrumentos de evaluación de la unidad y sesión de aprendizaje por capacidad. Validación interpretativa	En el proceso de ejecución de la sesión de aprendizaje
Observación indirecta	Informe fotográfico	Da a detallar los sucesos referentes a la aplicación de las actividades o estrategias desarrolladas conjuntamente con los estudiantes y los productos realizados	Se aplica durante la ejecución de la sesión de aprendizaje en los momentos importantes en donde se aplica las estrategias interventivas e innovadoras

ANEXO 3:**PREGUNTAS DE ENTREVISTA A ESPECIALISTA DE LA APLICACIÓN
DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO PARA MEJORAR EL
DESARROLLO AFECTIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI 34031 “13 DE
AGOSTO”**

1. ¿Qué opinión tiene acerca del trabajo pedagógico del desarrollo afectivo en sus estudiantes?
2. ¿Cuáles son las tareas pendientes del desarrollo afectivo?
3. ¿Qué opinión tiene acerca del aprendizaje a través del juego?
4. ¿Qué efectos tuvieron los estudiantes el aprendizaje a través del juego?
5. ¿Cuáles temas considera usted de gran importancia trabajar para el desarrollo afectivo de nuestros niños?
6. ¿Cómo entiende Usted el impacto del aprendizaje a través del juego en el desarrollo afectivo de sus estudiantes?

PREGUNTAS DE ENTREVISTA A DOCENTES DE LA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO PARA MEJORAR EL DESARROLLO AFECTIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI 34031 “13 DE AGOSTO”

1. ¿Qué entiende usted por desarrollo afectivo?
2. ¿Cuáles temas considera importante trabajar para el desarrollo afectivo de los niños y niñas?
3. ¿Qué estrategias podría utilizar usted para favorecer ese desarrollo?
4. ¿Cuáles temas consideras que es importante trabajar para el desarrollo social?
5. ¿Qué entiende por el desarrollo Moral?
6. ¿Qué temas de pronto considera importante trabajar para ese desarrollo?
7. ¿Qué temas de pronto considera importante trabajar para ese desarrollo?
8. ¿Cuáles son las necesidades o problemáticas que se presentan con mayor frecuencia en sus niños y niñas relacionados con lo afectivo social y moral?
9. ¿Trabaja el desarrollo socioafectivo con los padres de familia?
10. ¿Cuáles son los temas que se trabaja o se debe trabajar con los padres de familia para favorecer ese desarrollo afectivo?
11. ¿Cuáles estrategias ha utilizado para favorecer ese desarrollo moral?
12. A partir de su experiencia. ¿Cree usted que dentro de las instituciones educativas se da relevancia al trabajo que se debe realizar para favorecer el desarrollo socioafectivo moral de los niños y niñas?
13. ¿Qué cambios deben presentarse en los sistemas educativos para lograr el adecuado desarrollo socio afectivo en la primera infancia?

**PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA A PRACTICANTE SOBRE LA
APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO PARA MEJORAR
EL DESARROLLO AFECTIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI 34031 “13 DE
AGOSTO”**

1. ¿Qué es la inteligencia emocional?
2. ¿Cómo trabaja el desarrollo de la inteligencia emocional con los niños de su práctica?
3. ¿Qué entiende usted por desarrollo afectivo?
4. ¿Qué temas consideras importantes para trabajar el desarrollo afectivo de los niños y niñas de primera infancia?
5. ¿Qué estrategias utilizas para favorecer el desarrollo afectivo de los niños?
6. ¿Qué entiende usted por desarrollo social?
7. ¿Cuáles temas considera importantes para trabajar el desarrollo social de los niños y niñas de primera infancia?
8. ¿Cuáles son los valores cómo me debo cuidar cómo me debo proteger y qué cosas puedo hacer y hasta dónde puedo llegar?
9. ¿Cuáles son las estrategias que utilizas para favorecer el desarrollo social de los niños?

ENTREVISTA A ESPECIALISTA DE LA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO PARA MEJORAR EL DESARROLLO AFECTIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI 34031 “13 DE AGOSTO”

La vida infantil no puede concebirse sin juego jugar es su principal actividad y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar tocar curiosar experimentar imaginar saber expresar crear soñar es un impulso primario que nos empuja desde el nacimiento a descubrir explorar dominar y amar el mundo que nos rodea posibilitando así un sano y armonioso crecimiento del cuerpo la inteligencia la efectividad y la sociabilidad jugar es sin duda una de las fuentes más importantes de Progreso y aprendizaje el juego adquiere en la infancia un valor educativo evidente en primer lugar porque despierta la curiosidad que es motor del aprendizaje también proporciona alegría y satisfacción al jugar también los niños exteriorizan sus miedos angustias y proporciona sus preocupaciones más íntimas esto les permite elaborar sus emociones y sentimientos recreándose animales a veces inventando nuevas historias ensayando nuevos finales a situaciones difíciles o poniéndose en la piel de los demás o repitiendo hasta la saciedad situaciones placenteras para ellos el juego también actúa como estimulante de la superación personal A partir de la experimentación del éxito que es la base de la propia confianza cuando aceptamos retos que superamos con esfuerzo nos sometemos a los resultados del Azar elaboramos defensas a la frustración y aprendemos a ponernos en el lugar del otro aceptamos normas y pautas de convivencia como esperar el turno ganar perder ceder en el juego Por tanto se desarrollan todas las funciones físicas psíquicas afectivas y sociales necesarias para un crecimiento sano y equilibrado Pero qué hace falta para jugar para jugar necesitamos en primer lugar tiempo un tiempo rico pausado sin prisas en donde podamos desplegar la imaginación y recogerla recrear lo visto y experimentado y aprendido tiempo para soñar y para imaginar necesitamos espacios acondicionados para juego en las calles en las casas en las escuelas en poder jugar de manera

libre y sin peligros espacios que permitan imaginar y recrear nuestra creatividad necesitamos

En tercer lugar compañeros de juego papás mamás abuelos Pero también los otros iguales no porque jugar solo tiene su valor pero si jugamos habitualmente solos podemos incrementar los sentimientos de omnipotencia y además se limita enormemente las posibilidades del juego es en el contexto de los juegos compartidos que el niño aprende cómo son los demás y van formando su propia imagen Y por último lo más importante nuestra actitud como papás y mamás no esa necesidad que tienen los niños de nosotros en una actitud abierta confiada positiva aceptando sus juegos compartiéndolas con ellos interesando por sus intereses compartiendo fantasía ilusiones no así seremos capaces de crear un espacio de confianza de libertad y creatividad estimulante de su juego en el cual el niño pueda crecer y desarrollarse Y nosotros también no sin duda vale la pena intentarlo Eso sí con actitud de juego

**ENTREVISTA A ESPECIALISTA DE LA APLICACIÓN DEL
APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO PARA MEJORAR EL DESARROLLO
AFECTIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI 34031 “13 DE AGOSTO”**

8 ¿Qué opinión tiene acerca del trabajo pedagógico del desarrollo afectivo en sus estudiantes?

78 Claro que sí me parece muy importante el trabajo en esta parte porque pues enseña a las personas en especial a los niños a digamos a controlar sus emociones como son la ira tristeza las alegrías y pues a identificar también es la causa de cada uno de estas emociones ok qué entiendo usted por el desarrollo afectivo en los niños bueno el desarrollo efectivo en los niños y las niñas es como la capacidad que ellos tienen de amar si estos lazos que los unen y que para mí el amor es como la base la base de todo es más se inician por el amor propio de las personas y en los niños hay que inculcarles mucho y el valor que ellos tienen para poder expresarlas hacia las otras personas

¿Cuáles son las tareas pendientes del desarrollo afectivo?

Los principales temas que hay que trabajar en los niños de primera infancia son por ejemplo el amor que es el amor y cómo se puede expresar en la ternura la pasión y bueno todo eso que tienen que ver con los afectos.

58 ¿Qué opinión tiene acerca del aprendizaje a través del juego?

57 Estas estrategias que se utilizan en nuestra institución y sobre todo como docente que me parecen importante son las del compartir entre los niños actividades lúdicas de pintura donde ellos deben valorar el trabajo de los demás niños también me gusta celebrar el día del amor y la amistad que pues me parece un día muy especial aunque todos los días son especiales pero sí recordamos que el amor es importante y lo aprovechamos para que cada niño le lleve un detallito a cada compañero

2

¿Qué efectos tuvieron los estudiantes el aprendizaje a través del juego?

Los niños y niñas en el desarrollo social es como la manera que ellos tratan a los demás es importante vuelvo ratificó el amor propio porque dependiendo como uno trate a uno trata de los demás entonces el amor

¿Cuáles temas considera usted de gran importancia trabajar para el desarrollo social de nuestros niños?

Importantísimo que situaciones cotidianas aprovecho que en las clases se presenta alguna situación y de una pues corto la clase para hacer énfasis en lo que haya sucedido igual en la parte social es importante que ellos compartan el trabajo en equipo y muchas actividades que llevan a relacionarse con los demás es muy importante todas esas preguntas

2

¿Cómo entiende Usted el impacto del aprendizaje a través del juego en el desarrollo afectivo de sus estudiantes?

Lo entiendo como a partir de las costumbres que se tienen identificar digamos que es lo bueno y que es lo malo en una sociedad y en la forma de actuar de cada niño, eso es lo que entiendo por desarrollo moral, la base que yo siempre he trabajado digamos los temas de religión, me parece que temor a Dios encontrarle el temor a Dios para que ellos puedan hacer el bien más que todo y que identifiquen las causas y las consecuencias del bien y del mal, las estrategias que hemos utilizado es aprovechando las redes sociales en estos momentos compartir vídeos a los contactos que son mis padres de familia se realizan los talleres de padre las escuelas de padre pero me parece importante antes de uno como maestro digamos hacer énfasis en esto y es el ejemplo de los papás en el hogar por eso es importantísimo. Sobre todo pues coordinador está muy atento a eso y cualquier situación que se presente simplemente es dársela a conocer éxito Padre de Familia se habla se firman algunos compromisos y aparte de eso pues aunque en estos momentos no tenemos una orientación o

sí últimamente pues llegó la orientadora entonces son reducidas esa situación es tan orientadora pero hombre y qué cambios para usted debería presentar el sistema educativo para la adecuación para un buen desarrollo socioafectivo moral con los niños en la primera infancia bueno creería que los cambios que se deben dar es seguir el seguimiento permanente padres de familias estudiantes aparte de eso que la evaluación no sea tanto cuantitativa sino cualitativa y mantener porque para mí el comportamiento de un estudiante es tan importante que eso es lo que va a hacer que el niño tenga digamos un progreso o logra sus metas en el futuro. De igual forma creería que lo que el Ministerio debe solucionar el problema digamos en todas las instituciones que es la falta de orientadores muchas veces una orientadora nueva base para las situaciones que se presentan en una institución o muchas veces nos quedamos en orientadores y solo lo que los maestros podamos hacer por ellos.

**ENTREVISTA A DOCENTE 2 DE LA APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE
A TRAVÉS DEL JUEGO PARA MEJORAR EL DESARROLLO AFECTIVO EN
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI 34031 “13 DE AGOSTO”**

8

¿Qué entiende usted por desarrollo afectivo?

Desarrollo afectivo en la capacidad adaptarse al medio aprendiendo a manejar los sentimientos aprendiendo a controlarlos es aprender a vivir con el otro en sociedad

21

¿Cuáles temas considera importante trabajar para el desarrollo afectivo de los niños y niñas?

Primordialmente es el manejo de las emociones es saber controlar sentimientos cuando se tiene ira cuando se tiene tristeza rabia enojo. Hay que aprendan a manejar ese tipo de emociones.

¿Qué estrategias podría utilizar usted para favorecer ese desarrollo?

Yo pensaría que bastante trabajo en equipo la autoevaluación la evaluación la coevaluación que ellos aprendan a ver lo que está bien lo que está mal y pues a interactuar siempre con los demás que es lo que se busca el trabajo constante formativo y que ellos aprendan a vivir en sociedad

¿Qué entiende usted por Desarrollo Social?

El desarrollo social a ver por Desarrollo Social es ese aprender a vivir con el otro todo viene muy lo que es desarrollo afectivo viene muy relacionado son términos muy relacionados, pero en sí es el desarrollo del ser humano como tal

76

¿Cuáles temas consideras que es importante trabajar para el desarrollo social?

6

Bueno como el desarrollo social lo que busca es mejorar las condiciones y la calidad de vida de los seres humanos con los niños siempre trabajamos lo que es el aseo, la buena

presentación la higiene las habilidades sociales el autorreconocimiento la adaptación otra cosa los valores la expresión corporal la expresión lingüística son temas acordes a ese tema.

¿Qué entiende por el desarrollo Moral?

El desarrollo moral es comprender entre lo que está bien y lo que está mal que el niño sepa cuándo está actuando de buena manera cuándo se equivoca y pues lo que se busca en la escuela es que el niño aprenda a reconocer cuando actúa mal aprenda a pedir una disculpa aprenda a decir me equivoqué lo siento y si es diferenciar entre lo bueno y lo malo.

¿Qué temas de pronto considera importante trabajar para ese desarrollo?

Primordial los derechos y los deberes juego de roles eh que siempre hay unas jerarquías que hay que obedecer que hay que saber escuchar que hay que pues que aun derecho de ser escuchado un derecho de hablar y un deber de ser escuchado.

¿Cuáles son las necesidades o problemáticas que se presentan con mayor frecuencia en sus niños y niñas relacionados con lo afectivo social y moral?

Se demostró la agresividad los niños no saben aún manejar sus emociones entonces juegan brusco no acuden al diálogo sino son agresivos además de la agresividad también pues por no decir hurto los niños tienden a tomar mucho lo que no es de ellos no tienen la capacidad como de no tomar lo que no es de ellos sino lo toman sin ningún permiso y la ausencia se ve mucho la ausencia de figuras de autoridad en el hogar entonces hay muchos niños que no tienen la figura paterna en muchos casos en otros casos no tiene la figura materna y en algunos casos aún más graves que se ve mucho aquí es que tenemos muchos niños que no tienen la mamá y el papá por las condiciones económicas entonces siempre viven con un familiar eso es un problema, hay sobreprotección, padres que sobreprotegen a sus hijos hay niños impulsivos se fomenta mucho en disciplina y muchas veces no saben decir no.

¿Trabaja el desarrollo socioafectivo con los padres de familia?

En las reuniones se hacen reuniones periódicas con los padres de familia sí

¿Cuáles son los temas que se trabaja o se debe trabajar con los padres de familia para favorecer ese desarrollo afectivo?

Pautas de crianza derechos y deberes como padres de familia las etapas del desarrollo y sin duda algunas pautas de crianza.

¿Cuáles estrategias ha utilizado para favorecer ese desarrollo moral?

14 Involucrar a los padres de familia en todos los procesos académicos de los niños es importante que ellos vayan por la entrega a la entrega a los comunicados que asistan periódicamente a las reuniones la institución educativa implementa atención a padres de familia cada 15 días en las salidas de campo y es muy importante dejar tareas trabajos y actividades que requieran del apoyo y del acompañamiento de los padres de familia.

6 A partir de su experiencia. ¿Cree usted que dentro de las instituciones educativas se da

14 relevancia al trabajo que se debe realizar para favorecer el desarrollo socioafectivo moral de los niños y niñas?

Sí efectivamente es educar a niños para la sociedad entonces sin duda alguna los estudiantes van a formarse como mejores seres humanos y más que el conocimiento cognitivo que el conocimiento pedagógico es que ellos aprendan a vivir en sociedad a que aprendan a comportarse a vivir con el otro es como lo más la última pregunta sería.

¿Qué cambios deben presentarse en los sistemas educativos para lograr el adecuado desarrollo socio afectivo en la primera infancia?

Creería que es invertir más en la educación, se necesitan escenarios se necesitan aulas

de clase cómodas amplias iluminadas, la primera infancia requiere que los niños tengan espacios amplios como te decía iluminados que sean coloridos que sean agradables que sean ventilados y sobre todo que reúnan materiales en pedagógicos que sean del agrado para los niños entonces sí se necesita más inversión en educación.

**ENTREVISTA A PRACTICANTE SOBRE LA APLICACIÓN DEL
APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO PARA MEJORAR EL DESARROLLO
AFECTIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI 34031 “13 DE AGOSTO”**

¿Qué es la inteligencia emocional?

Bueno la inteligencia es lo que cada persona adquiere por el trayecto de su historia de su aprendizaje lo que adquirimos con estando con los niños y emocional es como impartimos ese conocimiento que tenemos cómo le llegamos a los estudiantes con el conocimiento que nosotros adquirimos en nuestra trayectoria y cómo también enriquecemos este conocimiento porque nosotros aprendemos de ellos aprenden de nosotros y nosotros de ellos

¿Cómo trabaja el desarrollo de la inteligencia emocional con los niños de su práctica?

Bueno desarrollo emocional es hablando con ellos siendo cariñosos con ellos organizando siendo organizados con ellos desde cuando tú inicias al momento de la llegada al momento de decirles préstame tu cuaderno para calificarlo las palabras emotivas que uno utiliza para que ellos sobresalgan muchas de las veces ellos tienen dificultades en sus tareas en sus trabajos y de uno como docente depende de que la siguiente tarea o el siguiente trabajo llegue con la mejor actitud posible cómo lo hacemos por medio de nuestro dialecto o sea por medio de las palabras que utilicemos para motivar a los niños

¿Qué entiende usted por desarrollo afectivo?

Desarrollo afectivo es el amor que siente cada persona primero debemos enseñar que se debe amar un propio no podemos pretender ir a querer a otra persona entonces eso sería el desarrollo afectivo y es como ellos van a impartir ese afecto a los otros niños cómo van a compartir en el aula de clases sin lastimarse porque tenemos varias formas de querer y varias formas de impartir ese ese afecto.

6

¿Qué temas consideras importantes para trabajar el desarrollo afectivo de los niños y niñas de primera infancia?

Es algo primordial por medio del juego podemos relacionar mucho los niños y ahí empezamos nuestro rol fundamental de cómo ellos se pueden distinguir como ellos se pueden dar afecto y confianza entre ellos mismos sin ir a lastimar a sus otros compañeros y adquiriendo nuevos conocimientos

79

¿Qué estrategias utilizas para favorecer el desarrollo afectivo de los niños?

Bueno podríamos empezar por cuando ellos llegan sí Entonces les decimos a los niños ven vamos a buscar una forma de saludarnos cada uno de ustedes va a traer una forma que les guste como saludar entonces ellos ya van a empezar con el ejemplo van a chocar sus manitas que el puñito por ahí podríamos empezar siempre poniendo en la pizarra una frase motivacional para ellos ya buscamos nos apoyamos de los autores y ponemos una frase de motivacional todos los días en el tablero donde ellos la puedan leer y para los que aún están ejemplo preescolar que todavía no leen uno les recalca esa frase y les dice lo que el significado y lo que uno quiere que ellos asocien a esa frase.

¿Qué entiende usted por desarrollo social?

Desarrollo Social es la forma en que ellos se relacionan con las demás personas la forma como van a estar en ambiente con los demás entonces estamos ya hablando de una comunidad estamos hablando de la de lo que van a ellos a vivir tanto en la escuela con sus demás compañeros con nosotros los profesores con sus papás con las el resto de la familia y eso sería el desarrollo social.

6

¿Cuáles temas considera importantes para trabajar el desarrollo social de los niños y niñas de primera infancia?

El desarrollo social importantísimo los valores por ahí debemos empezar los valores enseñar a los niños.

¿Cuáles son los valores cómo me debo cuidar cómo me debo proteger y qué cosas puedo hacer y hasta dónde puedo llegar?

Cómo tratar a las demás personas y cómo me debo dejar tratar o sea enseñar a los niños que se hay que ser responsables hay que cumplir hay que hay que amarnos hay que ser humildes hay que ser honestos hay que ser honrados y eso empezamos en el salón mi lápiz no lo encuentro vamos todos a encontrarlo a buscarlo de pronto uno de los niños va a decir no es que fulano de tal nadie se lo llevó vamos a buscar hasta que lo encontremos por ahí nosotros nos empezamos a enseñar a nuestros alumnos a nuestros estudiantes el respeto y el amor por cada uno de los compañeros

22 ¿Cuáles son las estrategias que utilizas para favorecer el desarrollo social de los niños?

Bueno entonces ahí empezamos por medio de mensajes por medio de juegos por medio de empecemos con algo sencillo hagamos títeres interpreten un personaje si ellos llevan juguetes miremos cómo se personaliza él en otra en otro en otro personaje y empezamos por ahí a hacer como a conjuntar todas esas y mirar cómo les llegamos a ellos empecemos a analizar nosotros en nuestra aula de clase tenemos diferentes personajes ahí el niño que aprende por medio de fotos de fotografías de videos el que le gusta en no el que le gusta escuchar leer el que le gusta copiar todo lo que la profesora dice sí entonces ahí está la forma de nosotros como profesores como educadores mirar cómo le vamos a llegar a cada estudiante de qué manera nosotros vamos a decir a él le va a ayudar de esta manera es que el matemática no me entiende así pero resulta y pasarla que si yo me invento un juego para él y por medio de él me va a aprender entonces son cosas que nosotros como educadores

debemos meternos en ese cuento llegarles no sólo al cuaderno del niño sino el corazón de cada estudiante.

GALERIA FOTOGRÁFICA



Foto 1: Observación de los juegos



Foto 2: En las actividades del aula



Foto 3: Generando espacios afectivos



Foto 4: Nuestros estudiantes protagonistas en los juegos