



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

**ESTRATEGIAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 38174-1/Mx-P UMARO VISCHONGO
VILCAS HUAMÁN AYACUCHO**

PRESENTADO POR:

AGUEDA HUAMANTOMA QUISPE

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL**

JULIACA – PERÚ

2025



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TRABAJO ACADÉMICO

ESTRATEGIAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

N° 38174-1/Mx-P UMARO VISCHONGO

VILCAS HUAMÁN AYACUCHO

PRESENTADO POR:

AGUEDA HUAMANTOMA QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:

Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO

:

Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA

SEGUNDO MIEMBRO

:

Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

LINEA DE INVESTIGACIÓN

: DIDACTICA INTERCULTURAL – SEG27



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 123-2025-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 27 de agosto del 2025

VISTO:

El Expediente N° 35281, de la Egresado (a) **HUAMANTOMA QUISPE AGUEDA**, con DNI N° 09777694 y Código N° 2428101008, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL**, de la sede **FILIAL AYACUCHO** de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) **HUAMANTOMA QUISPE AGUEDA**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL** de la 123, de la **Escuela de Posgrado** de la **Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez"** de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional;

Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMBRAR a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a) **HUAMANTOMA QUISPE AGUEDA**, con DNI N° 09777694 y Código N° 2428101008, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en **EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL**, de la **FILIAL AYACUCHO**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Primer Miembro	:	Dr. JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Segundo Miembro	:	Dr. ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS

SEGUNDO. - DETERMINAR que **LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Jueves, 04 de setiembre del 2025
Hora	:	02:30 p.m.
Lugar	:	Aula N° 208 CC3 SEGUNDO PISO

TERCERO. - AUTORIZAR la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



14% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 7% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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.



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
ESTRATEGIAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38174-1/Mx-P UMARO VISCHONGO VILCAS HUAMÁN AYACUCHO	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	AGUEDA HUAMANTOMA QUISPE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	09777694
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0001-3765-2462
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	No aplica
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	No aplica
URL de ORCID	No aplica
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0655-8198
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	JAVIER ROMULO QUISPE ZAPANA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01324996
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-2532-8921



Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	ENRIQUE GENARO APAZA CHIRINOS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02413103
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-8602-3219
Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG27
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38174-1/Mx-P UMARO VISCHONGO VILCAS HUAMÁN AYACUCHO</p> <p>País: PERÚ Departamento: Ayacucho Provincia: Vilcas Huaman Distrito: Vischongo -13.68606, -74.02692 https://maps.app.goo.gl/iQfKYXAiKFn2WabcA</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2021 – 2023
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CUSCO
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Jesús Mamani Mamani
DIRECTOR
DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo AGUEDA HUAMANTOMA QUISPE, identificado con DNI Nro. 09777694 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:
ESTRATEGIAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38174-1/Mx-P UMARO VISCHONGO VILCAS HUAMÁN AYACUCHO

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 26 de noviembre del 2025

Agueda HQ
Firma (Obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Con todo cariño a mis queridos padres por su
Apoyo incondicional.



AGRADECIMIENTO

A Dios y a los maestros de la UANCV,
quienes nos apoyaron en nuestros
estudios.



ÍNDICE

DEDICATORIA
 AGRADECIMIENTO
 ÍNDICE
 INTRODUCCIÓN
 RESUMEN
 ABSTRAC

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO..... 1
 1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta..... 1
 1.1.2. Duración..... 1
 1.1.3. Responsable..... 1
 1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 2
 1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO..... 3

CAPÍTULO II

2.1. OBJETIVOS..... 6
 2.1.1. Objetivo general..... 6
 2.1.2. Objetivo específico..... 6

CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. BASES TEÓRICAS..... 8
 3.1.1. EL JUEGO..... 8
 a) Lev. S. VIGOSTKY..... 8
 b) Jean PIAGET..... 9



- c) María MONTESSORI.....9
- 3.1.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.....9**
 - a) Características principales.....9
 - b) Características secundarios.....10
- 3.1.3. TIPOS DE JUEGO.....10**
 - a) Juego de estrategia.....10
 - b) Juegos creativos.....10
 - c) Juego de azar.....11
 - d) Juego de habilidades.....11
- 3.1.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.....11**
 - a) Según el lugar donde se ejecuta.....11
 - b) Según el número de personas que juegan.....11
 - c) Según el tipo de actividad.....11
- 3.1.5. BENEFICIOS DEL JUEGO.....12
- 3.1.6. INICIOS DEL JUEGO EN LA PEDAGOGÍA.....13
- 3.1.7. ROL DEL DOCENTE EN EL JUEGO.....14
- 3.1.8. ESTRATEGIAS PARA POTENCIAR EL JUEGO.....14
- 3.1.9. EL APRENDIZAJE.....15
- 2.1.10. TIPOS DE APRENDIZAJE.....16
 - a) Aprendizaje cooperativo.....16
 - b) Aprendizaje significativo.....17
 - c) Aprendizaje por descubrimiento.....17
 - d) Aprendizaje por proyecto.....19

CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO DE LAS ACTIVIDADES

- 4.1. SECUENCIA DE ACTIVIDADES EJECUTADAS.....21**
 - 3.1.1. INICIO DE LA ACTIVIDAD.....21



3.1.2. INTERMEDIOS.....	23
3.1.3. FINALES.....	25
4.2. METODOLOGÍA.....	27
4.3. RESULTADO DE LA ACTIVIDAD EJECUTADA.....	28
CONCLUSIONES	
SUGERENCIAS	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXO	



INTRODUCCIÓN

En cumplimiento y amparados en las normas vigentes de Titulación de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; presento a vuestra consideración el presente Trabajo Académico denominado: ESTRATEGIAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38174-1/Mx-P UMARO VISCHONGO VILCAS HUAMÁN AYACUCHO 2023, con el fin de cumplir con los requisitos para la Segunda Especialización Profesional en Educación Infantil Bilingüe Intercultural. Este trabajo es el resultado del estudio, el análisis de la situación y el deseo de contribuir al desarrollo de la educación infantil en Perú. Existía el deseo de contribuir al desarrollo de la educación en Perú. Además, es esencial encontrar soluciones a los problemas que enfrentan los niños en el aula o en el patio de recreo para que adquieran las habilidades necesarias para jugar, obedecer las reglas y desarrollar nuevos juegos. El trabajo académico se divide en cuatro capítulos organizados de forma secuencial y estructurados de manera didáctica. Estos capítulos están conectados entre sí de forma lógica y se organizan de la siguiente manera:

En el primer capítulo, hacemos referencia al título de la tarea académica, la institución responsable de llevarla a cabo, las fechas de inicio y finalización, así como la explicación del tema.

En el Segundo Capítulo se refiere a los objetivos.

En el tercer capítulo se analiza la base teórica del estudio, que también aborda y respalda la investigación educativa desde una perspectiva científica y teórica.



En el Cuarto Capítulo se presentan la secuencia de actividades ejecutadas y los resultados.

Finalmente exponemos las conclusiones, recomendaciones y anexos.



RESUMEN

Al ejecutar el Trabajo Académico cuyo **Título** es: Estrategias del juego en el aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa N°38174-1/MX-P Umarao Vischongo Vilcas Huamán Ayacucho 2023, **Objetivo general**, fue: Aplicar los juegos recreativos para generar aprendizajes significativos en el aula con estudiantes del nivel primario, donde deben poner en manifiesto los alumnos aprender a jugar, Y el **Planteamiento del problema** fue: que los alumnos deben aprender a jugar en grupo, respetar las reglas de juego, crear nuevos juegos, conocer los juegos ancestrales y los juegos provenientes del mundo occidental, además deben participar en forma directa y presencial junto a sus compañeros del aula, con la orientación del docente de aula, en forma amena, alegre, con entusiasmo de sentirse cómodo listo para generar aprendizajes nuevos en el aula. cuyas Variables de estudio fueron: X1: Los juegos infantiles y X2: generar aprendizaje y la En este estudio, se utilizaron la técnica inductiva y la investigación fundamental como metodologías de enfoque. La metodología de investigación fue no experimental, y la muestra estuvo compuesta por setenta alumnos de primaria. La población del estudio estuvo compuesta por setenta alumnos que cursaban entre primero y sexto de primaria. Al final, se tuvieron en cuenta los siguientes resultados: el 98 % de los niños de primero a sexto grado fueron capaces de participar en juegos recreativos, aprender a jugar y obedecer las reglas, inventar juegos para niños y respetar las ideas o pensamientos de sus compañeros de clase, lo que dio lugar a un aprendizaje significativo a través del juego.

Palabras claves: Aprendizaje, Juego infantil, Tipos de juegos y Evaluación.



ABSTRACT

When executing the Academic Work whose Title is: Game strategies in learning in
When carrying out the academic work entitled: Game strategies in learning among
students at Educational Institution No. 38174-1/MX-P Umaro Vischongo Vilcas
Huamán Ayacucho 2023, The general objective was: To apply recreational games to
generate meaningful learning in the classroom with primary school students, where
students must demonstrate that they have learned to play. The problem statement
was: Students must learn to play in groups, respect the rules of the game, create new
games, learn about ancestral games and games from the Western world, They must
also participate directly and in person with their classmates, under the guidance of
the classroom teacher, in a fun and cheerful way, with the enthusiasm to feel
comfortable and ready to generate new learning in the classroom. The study variables
were: X1: Children's games and X2: Generating learning. In this study, the inductive
technique and fundamental research were used as methodological approaches. The
research methodology was non-experimental, and the sample consisted of seventy
elementary school students. The study population consisted of seventy students in
grades one through six. In the end, the following results were taken into account: 98%
of children in grades one through six were able to participate in recreational games,
learn to play and obey the rules, invent games for children, and respect the ideas or
thoughts of their classmates, which led to meaningful learning through play.

Keywords: Learning, Children's play, Types of games and Evaluation.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

ESTRATEGIAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°38174-1/Mx-P UMARO VISCHONGO VILCAS HUAMÁN AYACUCHO 2023

1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta

Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umáro Vischongo Vilcas Huamán.

1.1.2. Duración

Inicio : 11 de abril del 2023

Término : 22 de abril del 2023

1.1.3. Responsable:

Agueda Huamantoma Quispe.



1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es necesario hacer conocer la problemática que existe en nuestra institución educativa donde tenemos una buena cantidad de niños, especialmente los alumnos que se encuentran en los primeros grados, no tienen iniciativa para el juego, no se adaptan fácilmente al sistema escolar regular, Para lograr este objetivo, hemos desarrollado unidades y sesiones de aprendizaje destinadas a inspirar y animar a nuestros niños a participar en actividades grupales, como jugar, explorar diferentes movimientos corporales y participar en actividades físicas.

Además es necesario aplicar estrategias metodológicas adecuadas para mejorar el juego en el aprendizaje en los alumnos del primero al sexto grado de primaria, como son los juegos ancestrales, los juegos modernos u occidentales, donde deben participar obligadamente en los diferentes juegos que el docente de aula presenta o también el docente de educación física desarrolla sus sesiones con juegos o a manera de juego van educando su cuerpo, con movimientos corporales de arriba, abajo, adelante y atrás, así una serie de ejercicios que les guste a los estudiantes de Primaria.

Pregunta general: ¿Es necesario aplicar estrategias metodológicas adecuadas para mejorar el juego en el proceso de aprendizaje en los estudiantes del primer al sexto grado de primaria en la institución educativa N°38174-1/Mx-P Umarm Vischongo Vilcas Huamán Ayacucho?

Pregunta secundaria: ¿ Para resolver este problema de los estudiantes se debe diseñar y aplicar unidades y sesiones de aprendizaje relacionado al tema principal cual es el juego, aprender a jugar, respetar las reglas de juegos?



1.3. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

El sistema educativo peruano ha dado prioridad recientemente a proporcionar a los niños oportunidades de aprendizaje desde los primeros meses de vida, a pesar de que los centros de educación infantil no consideran el juego como el método de aprendizaje más eficaz. Esto se debe a que ser competente es imprescindible en el entorno competitivo actual.

A partir de mis observaciones diarias en la profesión de la educación infantil, he aprendido que ni los niños ni los profesores utilizan el juego con fines educativos. Esto es así a pesar de que sé que los profesores del ámbito de la educación infantil que no incluyen el juego en sus clases o que lo utilizan como mero entretenimiento tienen un impacto negativo en el desarrollo de sus alumnos.

El juego siempre ha existido, pero según varios autores, servía como entrenamiento para otras actividades, era competitivo y era más que una simple actividad de ocio. La capacidad de jugar siempre ha existido. El trabajo y otras actividades productivas avanzaron y se hicieron más técnicas gracias a ello, lo que condujo a un aumento sustancial del tiempo dedicado a las actividades lúdicas.

A lo largo de la historia, el juego ha sido objeto de numerosos estudios e investigaciones. A principios del siglo XIX surgieron varias concepciones clásicas del juego, que hacían hincapié en su significado. Según estas teorías, el juego infantil es una experiencia formativa.



Dado que jugar es algo fundamental para la naturaleza humana, es lógico que las personas se sientan atraídas por ello y, lo que es más importante, lo necesiten. La razón de ello es que facilita la consecución de la felicidad, algo fundamental para todos los seres humanos en este mundo a veces desconcertante y desafiante.

Hay muchos tipos diferentes de juegos; algunos requieren más habilidades físicas y talentos, mientras que otros son más conceptuales. Los juegos no solo proporcionan alegría y diversión a quienes los practican, sino que también desempeñan un papel crucial a la hora de ayudar a las personas a desarrollar ciertas habilidades, capacidades y talentos.

El objetivo principal de este estudio era observar las dificultades que tienen los niños para alcanzar un aprendizaje significativo en la educación infantil.

Para establecer actividades educativas a nivel de la educación infantil, primero debemos animar, entusiasmar y despertar el interés de nuestros hijos. Si lo hacemos, nuestros hijos estarán más dispuestos a ir a la escuela.

No puede haber una educación significativa si no existe esta motivación. Por esta misma razón, es fundamental que abordemos nuestro trabajo con los niños con confianza y entusiasmo.

Los profesores se beneficiarán de este trabajo académico, ya que les mostrará cómo incluir juegos en sus lecciones para niños pequeños, Esto les permitirá comprender la importancia de este enfoque y su aplicación. Esto se debe a que el nuevo enfoque pedagógico se basa en gran medida en la mejora



de los estándares educativos. Por lo tanto, con el fin de demostrar la importancia del juego para el crecimiento y el desarrollo de los niños, este trabajo académico resulta relevante.

El propósito de utilizar juegos en preescolar y jardín de infancia es captar la atención de los niños y ayudarles a aprender de forma significativa. Nuestro objetivo es fomentar un ambiente en el que los jóvenes puedan seguir su educación libremente y sin obstáculos. El objetivo al trabajar con niños es ayudarles a desarrollar los rasgos de carácter, las habilidades y las creencias que servirán de base para su futuro éxito en la escuela. Cuando los niños juegan, mejoran sus procesos de socialización a través de la interacción con su entorno sociocultural y con sus compañeros. Esto les ayuda a integrarse mejor en su comunidad o grupo social, y también les prepara para afrontar los retos intrapersonales e interpersonales a los que se enfrentan cada día.



CAPÍTULO II

2.1. OBJETIVOS

2.1.1. Objetivo general

OG: Aplicar estrategias metodológicas adecuadas dentro del aula para mejorar el juego en el aprendizaje significativo de la Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán, Ayacucho.

2.1.2. Objetivos específicos

OE1: Diseñar unidades y sesiones de aprendizaje relacionadas al uso de las estrategias metodológicas adecuada para potenciar el juego en el aprendizaje cognitivo de la Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.

OE2: Utilizar estrategias metodológicas adecuadas en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje en el aula, mejorar el juego libre y creativo para el logro de aprendizaje cognitivo de Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.



OE3: Evaluar y monitorear las estrategias metodológicas adecuadas aplicadas para mejorar el juego libre y creativo para el logro de aprendizaje cognitivo de Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. BASES TEÓRICAS

3.1.1. EL JUEGO

a) Lev S. VIGOTSKY

Los niños aprenden a trabajar juntos en grupo y a asumir responsabilidades que complementan las suyas propias a través del juego, que es una actividad social. Como autor que escribe principalmente sobre juegos simbólicos, este destaca cómo los niños pueden tomar cosas cotidianas y darles un nuevo significado en su imaginación. Por ejemplo, la capacidad simbólica de un niño se ve reforzada por su destreza con los objetos físicos; por ejemplo, cuando finge montar una escoba como si fuera un caballo. El estudio del juego todavía se remonta a las obras de estos autores. Las actividades recreativas tienen muchos beneficios domésticos y educativos que contribuyen al crecimiento y desarrollo saludable de los niños.



b) Jean PIAGET

Los juegos pueden ayudar a fomentar y mejorar el desarrollo intelectual al animar al niño a utilizar sus habilidades de pensamiento. Queremos que el niño emplee sus capacidades de razonamiento, y los juegos permiten que lo esencial se transforme a través de la absorción de los deseos del niño.

c) María MONTESSORI

Destaca el valor de los juegos al resaltar cómo pueden entrenar todos los sentidos. El material (formas geométricas, el plano cartesiano, etc.) será detectado y manejado por los sentidos de los niños mientras juegan con él. Además, utilizarán sus sentidos, manipularán y observarán.

3.1.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

a) Características principales

PLACER: disfrute inherente de la actividad lúdica que trasciende lo sensoriomotor.

ACUERDOS–NORMAS–REGLAS: acuerdos (pactos informales previos), normas (prácticas consuetudinarias) y reglas (disposiciones de cumplimiento obligatorio).

INCERTIDUMBRE: junto con el riesgo derivado de la toma de decisiones configura la imprevisibilidad de las situaciones.



- PRODUCTIVIDAD. En última instancia, lo que importa es que se juegue, y cualquier interés que pueda surgir es el de los jugadores. Dado que jugar es divertido y útil, quien juega es quien más se beneficia. Esto se debe a que se puede jugar por diversión o con fines recreativos. Cuando hablamos de educación, nos referimos al aprendizaje significativo.

b) Características secundarias

- ALEGRÍA - SATISFACCIÓN. Aunque no lo sentimos a menudo, ese sentimiento nos permite comprender mejor el fenómeno del juego.
- PASATIEMPO. Desarrollo de actividades de entretenimiento realizado en forma habitual
- FICCIÓN. No en todos se da el "como si", los objetos simbólicos
- ESFUERZO Y TREGUA-REPOSO. Se da de forma natural

3.1.3. TIPOS DE JUEGO

a) Juegos de Estrategia

Los juegos intelectuales son opciones de entretenimiento que permiten a los jugadores utilizar sus conocimientos, habilidades técnicas y pensamiento estratégico en su beneficio.

Cualquiera puede jugar como empresario, presidente, general o cualquier otro tipo de personaje. En esta posición, tendrán que averiguar cómo ganar batallas,



adquirir puntos o dinero, llegar a una posición específica, etc., todo ello mientras gestionan los recursos que tienen. Luego tendrán que completar el gran objetivo.

b) Juegos Creativos

Al participar, los niños pueden perfeccionar sus habilidades creativas y, cuando estos proyectos están bien planificados y ejecutados, inspiran al resto del grupo a alcanzar nuevas metas. Al mismo tiempo, inspiran el pensamiento original y el desarrollo de estrategias sólidas para abordar problemas concretos que surgen en el mundo real.

c) Juegos de azar

Jugar a un juego de azar significa que tus posibilidades de ganar o perder no tienen nada que ver con tu nivel de habilidad, sino que dependen exclusivamente del azar. En otros contextos, estos juegos se denominan "juegos de azar".

d) Juegos de habilidades

Esta es la etiqueta que se le da a los juegos de habilidad, ya que en estas competiciones no hay lugar para la suerte; los ganadores se determinan únicamente por la capacidad y el esfuerzo de los participantes.

3.1.4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

a) Según el lugar donde se juega

Se incluyen actividades tanto al aire libre (juegos en el césped) como en interiores (parque infantil).

b) Según el número de personas que juegan



Juegos que pueden jugar una persona, dos personas, tres personas o más personas en un grupo.

c) Según el tipo de actividad

El término "juego" abarca una amplia variedad de actividades y aficiones, entre las que se incluyen, entre otras: retos mentales, actividad física, ejercicio, simbolismo, reglas, construcción, competición, teatro, simulación y disfraces.

3.1.5. BENEFICIOS DEL JUEGO

El juego contribuye al desarrollo emocional, motor, cognitivo y social de los niños.

A continuación, enumeramos algunas de las muchas ventajas que hemos observado en el juego.

- a) Satisface las demandas esenciales de movilidad y esfuerzo corporal, promoviendo homeostasis psicomotriz.
- b) Ofrece un dispositivo simbólico-práctico para externalizar, elaborar y materializar intenciones y anhelos.
- c) Canaliza la descarga y regulación de emociones de valencia diversa, contribuyendo a la autorregulación y bienestar emocional.
- d) A través del juego, los participantes desarrollan autoconfianza y capacidad en sus interacciones sociales, fomentando la empatía hacia los demás.
- e) Los juegos de imitación permiten practicar y prepararse para la vida adulta.
- f) Estimula la habilidad expresiva.
- g) Revitaliza y fomenta la creatividad.



h) Revela el comportamiento auténtico; el juego es una herramienta ideal para identificar diferencias y abordar estas dificultades.

Para desarrollar todo su potencial y adaptar su comportamiento al de sus compañeros de clase, los niños necesitan jugar, lo cual es un aspecto integral de la infancia. El desarrollo cognitivo, afectivo y social de un niño no puede producirse sin el juego.

En resumen, el juego tiene el potencial de influir positivamente en varias áreas del desarrollo humano. A continuación se presentan algunos ejemplos de estos aspectos: el desarrollo de normas sociales e institucionales; la creación de elementos literarios y artísticos mediante la manipulación del significado y la "falta de significado"; y la relación entre la inteligencia y el crecimiento emocional y afectivo que estimula el juego.

3.1.6. INICIOS DEL JUEGO EN LA PEDAGOGÍA

FROEBEL, el hombre detrás del jardín de infancia, fue el primero en ver el juego como un fenómeno con potencial educativo. También combinó el juego con la enseñanza de una manera muy estructurada. En los «juegos froebelianos», que se caracterizan por ser didácticos, el profesor estaba obligado a educar a los alumnos directamente. Hicimos esto para que los niños pudieran divertirse mientras aprendían nuevas habilidades, o «dones», que podían utilizar a lo largo del juego. Sus ideas fueron muy respetadas y sirvieron como piedra angular de la educación durante un largo periodo. Esto ocurrió a pesar de que el juego se incluyó en una estructura artificial e inflexible que no tenía en cuenta adecuadamente el enorme potencial educativo del juego.



Los educadores se enfrentan a un obstáculo formidable cuando intentan incluir el juego en sus lecciones; para que el juego sirva como una herramienta de aprendizaje eficaz, debe estar guiado por un plan de estudios atractivo y diseñado teniendo en cuenta los intereses de los alumnos.

Al dirigir un juego, es importante encontrar un equilibrio entre las actividades planificadas por el profesor y la iniciativa y participación de los alumnos.

3.1.7. ROL DEL DOCENTE EN EL JUEGO

Este artículo ha demostrado que el juego tiene numerosos beneficios positivos para el desarrollo de los niños, lo cual es fundamental. Esto se debe a que fomenta su desarrollo, sentando las bases para el éxito futuro en la escuela y en las habilidades para la vida que pueden utilizar en casa, donde están supervisados por otras personas, como en el aula, donde no estarán supervisados.

Hoy en día, los profesores deben, sin duda, estudiar también el entorno de sus aulas para identificar las necesidades individuales de sus alumnos. El objetivo es utilizar esta información para diseñar lecciones que ayuden a los alumnos a tener éxito en el futuro, al tiempo que satisfacen sus necesidades actuales. Los alumnos deben poder mejorar su aprendizaje, su sociabilidad y sus habilidades motoras a través de estas actividades. En otras palabras, es su responsabilidad asegurarse de que los niños tengan todo lo que necesitan para desarrollarse plenamente. La escuela ofrece el entorno perfecto para que los niños jueguen, ya que el juego es más que un simple pasatiempo; es fundamental que los



alumnos aprovechen al máximo las posibilidades educativas que ofrece el juego. Otro factor a tener en cuenta es que los jóvenes son naturalmente buenos para jugar y pueden utilizarlo para cambiar su comportamiento y estado de ánimo.

3.1.8. ESTRATEGIAS PARA POTENCIAR EL JUEGO

Aquí hay algunas formas diferentes en que los profesores pueden animar a los niños a jugar:

- ❖ Elige cuidadosamente y ten siempre a mano productos que mejoren tu experiencia de juego.
- ❖ Instruir a los niños sobre las reglas fundamentales del juego.
- ❖ Observar las actividades lúdicas de los niños.
- ❖ Enseñarles los juegos tradicionales.
- ❖ Mejora los juegos que juegan los niños. Dado que los profesores pueden observar a los niños jugar sin interferir, tomar nota de cómo mejora la participación de los niños en los juegos puede ayudar a los profesores a decidir cuánta ayuda es suficiente.
- ❖ Ayuda a resolver cualquier problema que surja mientras juegan. Por lo tanto, no se trata solo de manejar los desacuerdos, sino de educar a los niños para que trabajen juntos para encontrar una solución.
- ❖ Para fomentar la igualdad. Además, el juego es una herramienta fantástica para moldear la propia personalidad.
- ❖ Involucrar a las familias en el juego y animarlas a participar activamente.



- ❖ Disfrutar viendo jugar a los niños. Los profesores pueden supervisar el progreso de los alumnos observándolos mientras juegan, nuevos conocimientos, relaciones sociales (tanto con compañeros como con adultos) y comportamiento.

3.1.9. EL APRENDIZAJE

El aprendizaje es un proceso constructivo, interno, dinámico, personal y que involucra al entorno social y ambiental inmediato. Factores como el entorno sociocultural, geográfico, lingüístico y económico-productivo influyen en los marcos lógicos que los estudiantes utilizan a lo largo del proceso de aprendizaje. Los estudiantes adquieren conocimientos mediante el uso de estos marcos (Ministerio de Educación 2019 "Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular" Lima Perú p.18)

Los conocimientos sociales y culturales, las habilidades, las actitudes y los comportamientos de una persona forman parte de lo que aprende durante su trayectoria educativa. Las contribuciones basadas en la investigación, la experiencia, la instrucción, la lógica y la observación pueden ayudar a alcanzar este objetivo. Además, facilitan la adquisición de conocimientos, aptitudes, habilidades y competencias por parte de los alumnos.

3.1.10. TIPOS DE APRENDIZAJE

Las siguientes categorías de aprendizaje se describen en los métodos que se utilizan actualmente para el aprendizaje:



a) Aprendizaje cooperativo

Las partes más importantes del aprendizaje cooperativo son aquellas en las que los alumnos y los profesores trabajan juntos, de modo que todos los participantes se involucran activamente. En ambos casos, esto es correcto (FERREIRO, R., Calderón, M. "El ABC del aprendizaje cooperativo" Edit. Trillas México 2001 p. 125.)

El enfoque constructivista centrado en el alumno comenzó a dar lugar al aprendizaje cooperativo a finales de la década de 1980. Este enfoque metodológico centra el proceso de aprendizaje en el grupo. Los proyectos en grupo cobraron un nuevo impulso como resultado de esta estrategia.

Entre las muchas características distintivas de este método se encuentran su énfasis en la comunicación, el contacto social y la conexión entre estudiantes. Por lo tanto, su uso en la adquisición de una segunda lengua puede resultar interesante para crear entornos educativos comunicativos y atractivos. Esto se debe a que las tareas requieren la plena participación y coordinación de todos los miembros del equipo colaborativo para alcanzar un objetivo común.

El aprendizaje cooperativo se basa en la premisa del desarrollo del conocimiento a través de la interacción e incorpora una amplia gama de técnicas de enseñanza, desde prácticas pedagógicas específicas hasta actitudes y marcos conceptuales interdisciplinarios.

La expresión "aprendizaje cooperativo" describe un enfoque que fomenta tanto el aprendizaje individual como el grupal mediante el uso de tareas y recursos compartidos.



Tener personas similares con las que hablar, de las que obtener comentarios y con las que trabajar facilita el aprendizaje, ya que, como se suele creer, el conocimiento es una construcción social.

b) Aprendizaje significativo

Los estudiantes solo pueden aprender algo significativo si son capaces de establecer paralelismos entre lo que están estudiando y lo que ya saben (BALLESTER Vallori, Antoni "Aprendizaje significativo en la práctica" España – Edit. Pizarra. 2002 p.16.)

El verdadero aprendizaje solo puede producirse cuando se hacen dos cosas al mismo tiempo y en conjunto. En primer lugar, el alumno debe integrar los nuevos conocimientos en su modelo mental existente. Cuando los alumnos son capaces de integrar los nuevos conocimientos en su marco cognitivo preexistente la segunda acción se produce una reestructuración cognitiva en su cerebro.

Para que se produzca el aprendizaje, las condiciones deben ser propicias para ello. La relevancia de una situación o un acontecimiento aumenta a medida que se discute la nueva información en relación con los conocimientos y experiencias previos del alumno.

El aprendizaje funcional sigue al aprendizaje significativo, ya que el marco cognitivo recién aprendido está listo para ser utilizado en una serie de situaciones y retos futuros.



c) Aprendizaje por descubrimiento

La idea detrás de esta teoría, propuesta por Jerome S. Bruner, es un problema de la vida real que pone a prueba la inteligencia del estudiante, lo anima a resolverlo y, en última instancia, conduce al objetivo principal del aprendizaje: la transferencia de conocimientos. Los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente en su propia educación; este es el concepto básico que subyace al enfoque. Esto tiene mucho sentido, dado que la base del aprendizaje eficaz es la resolución de problemas del mundo real.

Un enfoque educativo conocido como "aprendizaje mediante el descubrimiento" anima a los alumnos a buscar activamente el conocimiento, al tiempo que pone en marcha su imaginación (GUTIERREZ LUGO, Ruth "Aprendizaje por descubrimiento" *Revista Educación* N° 15. Lima Perú. 2007. P.17.)

Involucrar a los alumnos en el descubrimiento de lo que van a aprender y luego ayudarles a interiorizar su importancia es una técnica interesante para incluirlos en el proceso de aprendizaje.

Los alumnos adquieren de forma activa un conjunto diverso de conocimientos, habilidades, principios y perspectivas a medida que participan en este tipo de educación. Para que este tipo de aprendizaje tenga lugar, los alumnos necesitan tener acceso a materiales que fomenten la investigación y la experimentación.

El enfoque de aprendizaje inductivo conocido como "aprendizaje por descubrimiento" pone cada vez más énfasis en las habilidades de investigación de los estudiantes durante el curso de sus estudios.



d) Aprendizaje por proyectos

Los estudiantes participan en la creación, ejecución y evaluación de iniciativas del mundo real a través del aprendizaje basado en proyectos. Con la ayuda de tareas del mundo real, los estudiantes experimentan los beneficios del aprendizaje basado en proyectos.

Se trata de un conjunto de actividades educativas atractivas que sitúan a los alumnos al frente de proyectos complejos del mundo real. A través de estos programas, los estudiantes pueden perfeccionar sus habilidades y adquirir experiencia práctica.

Los alumnos participan en un proyecto profundo e importante mientras aprenden y crecen en todas las áreas de su ser: conocimientos, actitud y carácter.

A lo largo de este programa, los alumnos aplican lo que han aprendido a situaciones del mundo real en un esfuerzo por abordar un problema social. El uso de materiales innovadores y actualizados permite a los alumnos cultivar sus valores y su compromiso con el medio ambiente. Para superar los obstáculos, es necesario emprender acciones que amplíen los esfuerzos anteriores.

Los alumnos encuentran los proyectos desafiantes, inspiradores y emocionantes, ya que participan en cada paso del proceso. En pocas palabras, este es el componente más crucial del proyecto.



CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

4.1. SECUENCIA DE ACTIVIDADES EJECUTADAS

4.1.1. INICIO DE LA ACTIVIDAD

a) Denominación de la actividad.

“Elaboramos un esquema para utilizar juegos

b) Lugar de la actividad.

Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.

c) Participantes en la actividad.

- Directora
- Profesora
- Niños.

d) Objetivos de la actividad

- Diseñar un esquema para usar juegos educativos
- Consensuar criterios para proponer un esquema para juegos educativos.



e) Materiales para la actividad.

- Papelotes
- Plumones
- Cinta masking

f) Descripción de la actividad.

La actividad consiste en reunir en un taller de trabajo a las profesoras de educación inicial de la Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.

, con la finalidad de elaborar a través del trabajo en equipo una propuesta para diseñar un esquema para utilizar los juegos con los niños y niñas.

g) Desarrollo de la actividad.

La Directora de la Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.

; convoca a un taller de trabajo a las docentes para realizar trabajo técnico pedagógico y elaborar esquemas didácticos para utilizar con mayor frecuencia y criterio pedagógico los juegos educativos en favor del aprendizaje.

Los profesores colaboran por parejas para proponer posibles actividades para el aula que despierten el interés de los alumnos, fomenten las habilidades de pensamiento crítico y, en última instancia, mejoren su rendimiento académico.

Con el fin de facilitar el intercambio de sus diversas aportaciones, cada grupo presentará sus sugerencias a todos los profesores. Las ideas presentadas se recopilarán en una estrategia global a nivel institucional, que se utilizará para



ofrecer juegos educativos a los jóvenes con el fin de mejorar su aprendizaje. Los juegos educativos se desarrollarán de acuerdo con esta estrategia.

h) Evaluación de la actividad.

La evaluación de la actividad tiene en cuenta dos componentes: la presentación del resumen condensado y la asistencia al Taller Técnico Pedagógico. La responsabilidad, el compromiso, la cooperación, las contribuciones y la innovación son algunos de los factores que se tienen en cuenta en la evaluación. El director de la primera institución educativa es responsable de evaluar la actividad.

4.1.2. INTERMEDIAS

a) Denominación de la actividad

“Proponemos juegos para alegrar el aprendizaje de los niños y niñas”

b) Lugar de la actividad

Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.

c) Participantes en la actividad

- Directora
- Profesoras.



d) Objetivos de la actividad

- Proponer, mediante el esquema acordado, actividades lúdicas educativas que enriquezcan la experiencia de aprendizaje de los niños y niñas.
- Diseñar, desde un enfoque metodológico, juegos educativos que faciliten el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

e) Materiales para la actividad

- Papelotes
- Plumones
- Cinta masking
- Textos de consulta

f) Descripción de la actividad

Esta actividad es el siguiente paso tras la anterior, en la que se sentaron las bases para sugerir juegos instructivos. A continuación, se ofrecen algunas recomendaciones de juegos educativos que emplean este marco.

g) Desarrollo de la actividad

De forma individual, en parejas o en pequeños grupos, los educadores de la primera infancia pueden utilizar esta guía y herramienta para crear y proponer juegos educativos para niños que les ayuden a aprender de forma significativa. Los profesores que trabajan con niños pequeños suelen tener ideas creativas para juegos educativos teniendo en cuenta tanto los intereses de los niños como el contexto sociocultural de la escuela en la que imparten sus clases.



h) Evaluación de la actividad

Tanto el director como los maestros de educación infantil revisan la actividad. Para evaluar la viabilidad y practicidad de cada propuesta, estos educadores consideran el tipo, el propósito y los recursos del juego educativo.

4.1.3. FINALES

a) Denominación de la actividad.

“Utilizando juegos educativos en el aprendizaje de niños y niñas”

b) Lugar de la actividad.

- Institución Educativo N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.

c) Participantes en la actividad

- Niños y niñas
- Profesoras de Educación Inicial
- Directora
- Padres y madres de familia.

d) Objetivos de la actividad

- Implementar juegos educativos para que el aprendizaje de los niños y niñas sea más relevante.
- Compartir momentos de juego con los niños y niñas, buscando que el aprendizaje sea divertido y dinámico.
- Verificar la viabilidad y factibilidad de los juegos sugeridos.



e) Materiales para la actividad

- Aulas
- Patios
- Campo deportivo
- Y otros dependiendo del juego propuesto.

f) Descripción de la actividad

Esta acción se lleva a cabo como resultado de muchas otras anteriores y posteriores. Esta iniciativa, que consiste en implementar los juegos educativos sugeridos por los educadores, tiene como único objetivo la instrucción de los jóvenes.

g) Desarrollo de la actividad

Todo el personal docente, junto con los alumnos a su cargo y el espacio de aprendizaje designado, participa en el plan de estudios predeterminado y organizado. Este objetivo se logra mediante el uso de una amplia gama de recursos, materiales y métodos de enseñanza en diversos entornos, incluyendo aulas, campos deportivos y patios de recreo.

h) Evaluación de la actividad

Todos, desde los alumnos hasta el administrador del centro preescolar o guardería, colaboran en la evaluación de la actividad. Por consiguiente, se siguen los objetivos indicados en la hoja de trabajo o el plan de cada juego que se planifica y ejecuta, al tiempo que se lleva a cabo una coevaluación, una autoevaluación y una heteroevaluación.



4.2. METODOLOGÍA APLICADA

En educación, un método científico se refiere a una forma de recopilar datos mediante el estudio de acciones y sucesos reales en el aula. El método científico es relevante para el enfoque utilizado en el trabajo de campo.

Resumiendo lo que hemos visto hasta ahora, hemos utilizado un enfoque experimental y observacional en nuestro trabajo de campo en el ámbito de la educación infantil. Todo ello se deriva del principio de actividad, que recomienda que tanto los alumnos como los educadores interactúen con una amplia gama de objetos físicos y conceptuales para fomentar el desarrollo del razonamiento dinámico y secuencial.

Para facilitar la observación del proceso espontáneo por parte de los niños, los profesores deben proporcionar entornos y actividades variados, tangibles, manipulables, imaginativos, interesantes y cautivadores. Debido a sus tendencias inherentes, los niños se fijan en las cosas por sí mismos. Para que todo esto suceda, debe haber un debate abierto.



4.3. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS

Con el fin de proporcionar a los educadores de la primera infancia la oportunidad de proponer actividades educativas que puedan ayudar a los niños a aprender, se ha creado el siguiente marco o hoja de trabajo basado en la actividad original:

ESQUEMA PARA ELABORAR JUEGOS EDUCATIVOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
01	Nombre del juego	
02	Tipo de juego	
03	Propósito del juego	
04	Desarrollo del juego	
05	Recomendaciones	
06	Materiales	
07	Duración	
09	Evaluación	

Los educadores de niños pequeños han abogado por la incorporación de juegos educativos en la actividad intermedia basada en el marco. Un juego que se ajusta a esta descripción es el siguiente:

ESQUEMA PARA ELABORAR JUEGOS EDUCATIVOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA		
01	Nombre del juego	Jugando con botellas descartables de diversos tamaños



02	Tipo de juego	<ul style="list-style-type: none">- Juego de ejercicio- Juego individual- Juego de exploración
03	Propósito del juego	<p>Que el niño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ejecutar estrategias variadas de manipulación de botellas para ampliar repertorios motores.- Analizar cualidades físicas y funcionales de los objetos.- Orientarse y desplazarse con autonomía en el entorno cercano.- Fortalecer la estabilidad y coordinación propias del gateo.- Planificar y disponer el entorno de juego según objetivos motrices.
04	Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none">- Se presenta al grupo una bolsa que contiene botellas.- La docente extrae las botellas y las hace rodar hacia los niños y las niñas.- Se concede un periodo de exploración libre; luego, la maestra modela acciones: mover y agitar, percutir contra el suelo,



		<p>hacer rodar y suspender “en danza” sujetándolas por las cintas.</p> <ul style="list-style-type: none">- Al disminuir la implicación, se introduce un nuevo recurso y se retira el material inicial.
05	Recomendaciones	<ul style="list-style-type: none">- Realizar la limpieza previa y cuidadosa de las botellas.- Garantizar la higiene de niños y niñas antes y después del juego.- Evitar que los materiales se lleven a la boca.
06	Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Botellas de diferentes tamaños- Bidones.- Colchonetas
07	Duración	30 minutos
09	Evaluación	Lista de cotejo (habilidades y destrezas)

La última actividad consiste en que los profesores pongan en práctica sus ideas para realizar actividades divertidas en su tiempo libre. Esta será la última tarea. Cada instructor trabajará en estrecha colaboración con sus alumnos para diseñar un juego educativo.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Se logró aplicar estrategias metodológicas adecuadas como trabajo en equipo, asignación de tareas, hacer conocer las reglas de los juegos dentro del aula para mejorar el juego en el aprendizaje significativo de la Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán, Ayacucho.

SEGUNDA: Se logró diseñar unidades y sesiones de aprendizaje relacionadas al uso de las estrategias metodológicas adecuada, trabajo cooperativo, participación activa y presencial para mejorar el juego en el aprendizaje cognitivo de la Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.

TERCERA: Se logró utilizar estrategias metodológicas adecuadas en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje: trabajo grupal, comunicación asertiva, convivencia democrática para mejorar el juego libre y creativo para el logro de aprendizaje cognitivo de Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.

CUARTA: Se logró evaluar y monitorear las estrategias metodológicas adecuadas aplicadas con instrumentos de evaluación como el registro de evaluación para mejorar el juego libre y creativo para el logro de aprendizaje cognitivo de Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umaro Vischongo Vilcas Huamán.



SUGERENCIAS

PRIMERA: El Ministerio de Educación, a través de las Direcciones Regionales de Educación y las Unidades Locales de Gestión Educativa, debería organizar y crear cursos y seminarios para educadores de la primera infancia que hagan hincapié en la importancia del juego en el aprendizaje. Además, debe proporcionar instrucciones y materiales útiles para integrar de manera eficiente los juegos educativos en el proceso educativo.

SEGUNDA: A los directores y docentes deben tomar mayor importancia sobre la capacitación, actualización docente, las charlas y orientaciones que reciben, por lo que en la Institución Educativa N° 38174/Mx-P Umara Vischongo Vilcas Huamán.

TERCERA: A los padres de familia y asesores de los niños, deben iniciar a apoyar en la educación de sus hijos, desde sus casas, posteriormente en la escuela primaria, especialmente brindándoles las herramientas digitales, puesto que en casa todos tienen internet y deben facilitar a sus hijos.

CUARTA: A los estudiantes poner más empeño en sus estudios primarios, donde debe desarrollar sus habilidades comunicativas, además aprender a vivir y convivir en democracia, en paz, respetando la idea de sus compañeros del aula y ser comunicativo con su docente de aula, dialogando sobre la mejora de sus aprendizajes en el grado que está estudiando.



REFERENCIAS

- ANDER EGG, Ezequiel (1977) Diccionario de Pedagogía. Edit. Magisterio. Argentina.
- BALLESTER VALLORI, Antoni (2002) Aprendizaje significativo en la práctica. Edit. Pizarra. España.
- CALERO PÉREZ, Mavilo (2003) Educar Jugando, Editorial Alfa y Omega, México D.F.
- DEL CARPIO DE BERNUY, Rosa (1997) Diccionario y guía de ideas sobre educación. Edit. San Marcos. Lima Perú.
- DÍAZ VEGA, José Luis (1997) El Juego en el desarrollo del niño, Editorial Trillas México.
- FERREIRO, R., CALDERON, M. (2001) El ABC del aprendizaje cooperativo. Edit. Trillas México.
- GRUPO OCÉANO (1996) Enciclopedia Psicológica OCÉANO, Editorial Océano, México.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto (1994) Metodología de la Investigación. Editorial Mc. Graw Hill. México.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2018) Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2018) Diseño Curricular Nacional de Educación Primaria. Lima Perú.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2018) Sistema de evaluación. Lima Perú.



ANEXOS

ANEXO 1

EVIDENCIAS FORTOGRÁFICAS DEL TRABAJO ACADÉMICO



Docente dialogando con sus niños y niñas en el aula de 5 años



LAS EVIDENCIAS DE TRABAJO EN EL AULA



Docente e infantes compartiendo experiencias de aprendizaje



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 26/11/25

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: AGUEDA HUAMANTOMA QUISPE

Dirección: JR. PACHACUTEC S/N

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 09777694

Teléfono: 965 542 652 email: aguedahuamantoma10@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Asesor: _____

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: ESTRATEGIAS DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38174-1/Mx-P UMARO VISCHONGO VILCAS HUAMÁN AYACUCHO

Palabras claves, (3 a 5 términos): Aprendizaje, Juego infantil, Tipos de juegos y Evaluación.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

2. Referencia de tesis:

Bachiller Titulo 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

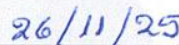
Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG27



Firma de Autor



huella digital



Fecha