



**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**



**TRABAJO ACADÉMICO**  
**JUEGOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LAS ESTRATEGIAS**  
**DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE INICIAL**  
**3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**  
**SEÑOR DE LA CAÑA, AREQUIPA 2021**

**PRESENTADO POR**  
**DELVI DIOCELINA PARI MAMANI**  
**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**  
**PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

**JULIACA – PERÚ**  
**2024**



**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**JUEGOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LAS ESTRATEGIAS  
DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE INICIAL  
3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
SEÑOR DE LA CAÑA, AREQUIPA 2021**

**PRESENTADO POR**

**DELVI DIOCELINA PARI MAMANI**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL EN EDUCACIÓN INICIAL**

**APROBADA POR:**

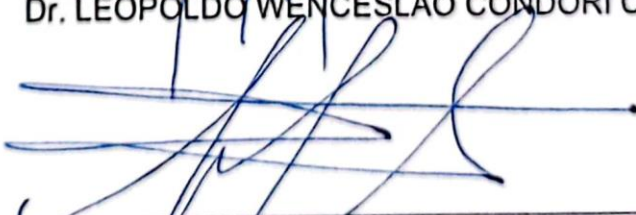
**PRESIDENTE**

:

  
\_\_\_\_\_  
Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

**PRIMER MIEMBRO**

:

  
\_\_\_\_\_  
Mgtr. ARNALDO YANA TORRES

**SEGUNDO MIEMBRO**

:

  
\_\_\_\_\_  
Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – SEG18



# UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" ESCUELA DE POSGRADO



## RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 038 - 2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 18 de marzo del 2024

**VISTO:**

El Expediente N° 2024-02756, de la Egresado (a) PARI MAMANI DELVI DIOCELINA, con DNI N° 42846276 y Código N° 1911000029, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en EDUCACIÓN INICIAL, de la Filial Arequipa, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

**CONSIDERANDO:**

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en EDUCACIÓN INICIAL de la Filial Arequipa, 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 Especifico 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 Especifico 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 de la egresado (a) PARI MAMANI DELVI DIOCELINA, con DNI N° 42846276 y Código N° 1911000029, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en EDUCACIÓN INICIAL, de la Filial Arequipa, 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. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer Miembro	:	Mgtr. ARNALDO YANA TORRES
Segundo Miembro	:	Dr. SEGUNDO ORTIZ CANSAYA

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

Fecha	:	Miercoles, 20 de marzo del 2024
Hora	:	02:00 p.m.
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

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

Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"  
ESCUELA DE POSGRADO  
Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari  
DIRECTOR (a)

Cd/ Arev. EPG-2023 (03)  
CARGO (01)  
15/03/2024



## RESUMEN DE INVESTIGACIÓN PARA LA COORDINACIÓN DE MONITOREO DE CALIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS I.E.I. N° 341/Mx-p HUARCAS-ACCOMARCA, 2019

### INFORME DE ORIGINALIDAD

**30%**

INDICE DE SIMILITUD

**15%**

FUENTES DE INTERNET

**1%**

PUBLICACIONES

**28%**

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez</b> Trabajo del estudiante	<b>22%</b>
<b>2</b>	<b>pt.scribd.com</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Commack Middle School</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Jacksonville University</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Escuela Politecnica Nacional</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>es.slideshare.net</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>



Metadatos complementarios - UANCV

<b>Trabajo Académico</b>	
<b>JUEGOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE INICIAL 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA CAÑA, AREQUIPA 2021</b>	
<b>Datos de autor</b>	
Nombres y apellidos	DELVI DIOCELINA PARI MAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	42846276
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0009-8748-7360">https://orcid.org/0009-0009-8748-7360</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	No Aplica
Tipo de documento de identidad	No Aplica
Número de documento de identidad	No Aplica
URL de ORCID	No Aplica
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres y apellidos	LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0003-2372-6720">https://orcid.org/0000-0003-2372-6720</a>
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres y apellidos	ARNALDO YANA TORRES
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0002-6740-5024">https://orcid.org/0000-0002-6740-5024</a>
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres y apellidos	SEGUNDO ORTIZ CANSAYA



Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29309750
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0003-0224-8651">https://orcid.org/0000-0003-0224-8651</a>
<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	Gestión de la educación – SEG18
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p><b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA CAÑA - AREQUIPA</b></p> <p>País: Perú Departamento: Arequipa Provincia: Cerro Colorado Distrito: Yanahuara</p> <p><b>Coordenadas:</b> Latitud: -16.331683660521428 Longitud: -71.60436783016053</p> <p><a href="https://maps.app.goo.gl/TtNCKBLk29vqFedQ6">https://maps.app.goo.gl/TtNCKBLk29vqFedQ6</a></p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Octubre del 2021 – Marzo del 2024
URL de disciplinas OCDE <a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a> - Librería	<p><b>Ciencias de la educación</b> <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</a></p> <p><b>Educación general (incluye capacitación, pedagogía)</b> <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a></p>



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CERÓN VELÁSQUEZ  
ESCUELA DE POSTGRADO

*Dr. Segundo Ortiz Gamsaya*  
DIRECTOR  
DE INVESTIGACION - EPG



### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Delvi Diocelina Parí Mamani, identificado con DNI  
Nro. 42846276 en mi condición de egresado de:

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

Educación Inicial

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación,  Trabajo Académico denominada:

"Juegos lúdicos y su influencia en las Estrategias de aprendizaje en estudiantes de Inicial de 3 años en la Institución Educativa Señor de la caña, Arequipa 2021"

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.

Puno 01 de abril del 2024

Delvi Mamani

FIRMA (obligatoria)



Huella



Dedico este trabajo a mí familia y en especial a mi pequeña hija por darme la fuerza de seguir adelante.



Agradezco a Dios por guiarme mi camino y así  
poder seguir con mis estudios.

**Delvi**



## ÍNDICE

Pág.

ÍNDICE .....	i
INTRODUCCIÓN .....	iii

## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO .....	1
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta la práctica .....	1
1.1.2. Duración: (fecha de inicio y fecha de término) .....	1
1.1.3. Sección y número de alumnos .....	1
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO .....	2
1.3. OBJETIVOS .....	5
1.3.1. Objetivo general .....	5
1.3.2. Objetivos específicos .....	5

## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. BASES TEÓRICAS .....	6
2.2. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	17



## CAPÍTULO III

### PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES .....	20
3.1.1. Unidad de aprendizaje .....	23
3.1.2. Sesiones de aprendizaje.....	41

**CONCLUSIONES**

**RECOMENDACIONES**

**BIBLIOGRAFÍA**

**ANEXOS**



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación de ámbito educativo se llevó a cabo en el Centro Educativo del Nivel Inicial particular Señor de la Caña, con base en el DCN "Diseño Curricular Nacional". Entonces, los juegos lúdicos son actividades que el ser humano practica durante su trayecto de vida, rompiendo diversas limitaciones de tiempo y espacio. Además, estas actividades son indispensable e importante en los procesos evolutivos del individuo, se encarga de promover, potenciar e impulsar el progreso estructural del comportamiento humano de manera social.

Además, desde el punto de vista antropológico; los niños forman parte del mundo de los juegos desde su nacimiento, esto les permite potenciar tanto su identidad como su personalidad socialmente en un determinado grupo y poder ser parte de él. De igual manera, cuando los niños y niñas están inmersos en un grupo, sociedad, comunidad o población, tienden a desarrollar y promover el compañerismo, participación y unión, de este modo desarrollan un procedimiento de instrucción para estructurar su propia identidad integral y comprender los valores morales y éticos de la persona, de acuerdo con Moreno (2002), " El placer de jugar no implica trabajar ni estudiar, sin embargo, los niños aprenden a reconocer y entender el mundo social que lo rodea a través del juego "(p.25).

JUEGOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE INICIAL 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA CAÑA, AREQUIPA 2021

La presente investigación de ámbito educativo se titula: "JUEGOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN



## ESTUDIANTES DE INICIAL 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA CAÑA, AREQUIPA 2021”

En concordancia con el actual reglamento del Centro de Posgrado de segundas especialidades de la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez”, nuestra indagación de ámbito educativo estará estructura en 3 capítulos, y es desarrollado de la siguiente manera:

En el primer capítulo, se dará a conocer el título de la investigación de ámbito educativo, centro educativo, sección, duración, cantidad de estudiantes, objetivos y su justificación.

Posteriormente tenemos el segundo capítulo, se describe los sustentos de la investigación académica, es decir, las bases teóricas del estudio, y también se conceptualiza los principales términos del tema en cuestión.

Seguidamente tenemos el tercer capítulo, donde se detalla y/o expone la organización, realización y el resultado de las actividades didácticas.

Finalmente, se indica tanto las conclusiones como las recomendaciones del estudio, al igual que las referencias bibliográficas y los anexos correspondientes.

En pocas palabras, abarca los procesos de una determinada actividad realizada desde su comienzo hasta culminar la labor práctica.



## CAPÍTULO I

### ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

#### 1.1 TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO

JUEGOS LÚDICOS Y SU INFLUENCIA EN LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE INICIAL 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SEÑOR DE LA CAÑA, AREQUIPA 2021

##### 1.1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE EJECUTA:

Institución educativa particular Inicial "Señor de la Caña"

##### 1.1.2 DURACIÓN:

- ✓ Fecha de inicio : 01 de setiembre del 2021
- ✓ Fecha de finalización : 31 de noviembre del 2021

##### 1.1.3 SECCIÓN Y NÚMERO DE ALUMNOS

- ✓ NÚMERO DE ESTUDIANTES : 15
- ✓ SECCIÓN : "A"



## 1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO ACADÉMICO

Los juegos lúdicos han sido considerados como una serie de estrategias de enseñanza, dado que buscan alcanzar una meta, objetivo o principio instructivo, estos son desarrollados y promovidos por las niñas (os) de la educación preescolar, el aprendizaje se da mediante los distintos juegos, los instructores son los encargados de no desviar la meta a fin de mantener la motivación en los niños y estos puedan aprender las enseñanzas adecuadamente.

Por su parte, Sharle menciona lo siguiente; “De hecho, la combinación de juegos y enseñanza forman un marco contextual atractivo, y determinan las características importantes de cada juego de manera aislada, sin embargo, el procedimiento asume una manifestación mundial de la cultura de los niños, permitir su desarrollo, la creación de la creatividad, posibilitar su aprendizaje integralmente y la importancia del aprendizaje al momento de expandir las experiencias de cada infante”. (p.197).

Además, el “Adiestramiento es fundamental como acción de difusión del conocimiento, se sitúa en un entorno de interacción profesor-alumno y beneficio mutuo (entre lo intersubjetivo – enseñanza y lo intrasubjetivo - juego). Durante la secuencia del juego, el niño e instructor forman los conocimientos mediante la colaboración, participación conjunta y ayuda mutua. Para el siguiente juego, los nuevos conocimientos se combinan eficientemente con los que ya tiene el infante y es probable que adquiera nuevos saberes” (Sarlé, 2006, p.188).



Por lo tanto, se le puede definir a los juegos como los diferentes métodos y estrategias pedagógicas, por ello es necesario comprender qué; “los participantes de la actividad deben establecer un vínculo (niños, niñas y profesores son tomados en cuenta como un solo grupo), las herramientas, materiales y componentes terciarios, como la normativa, los juguetes y el contenido de aprendizaje o conocimientos. Lo mencionado, hace posible que las prácticas de aprendizaje sean particularizadas y estimulante para la formación de los niños”.\_(Sarlé, 2006, p.197).

De acuerdo con lo que se mencionó previamente se debe comprender la labor del educador en el diseño de creativas secuencias lúdicas bajo una perspectiva educativa para fomentar e impulsar los distintos conocimientos, formando un vínculo estrecho en medio de la vida del niño y su imaginación creativa. Además, Sarlé (2006) indica que “la creación de una pedagógica en particular implicar comenzar un procedimiento reflexivo abstracto referente a la práctica diaria, por ejemplo; analizar e identificar qué aspectos son rescatables y si vale la pena volver a conceptualizarlo, modificarlos y si interpretarlos alimenta las teóricas pedagógicas” (p.198).

De todas maneras, el principal objetivo de aplicar creativos juegos lúdicos es lograra familiarizar las estrategias didácticas (juegos) con los niños, promoviendo e impulsando que; “los niños y niñas no sean solamente un sujeto moldeable por la formación educativa, por lo contrario, sean sujetos que a partir de sus características y habituales expresiones



(hasta los juegos), puedan ser parte de las reconstrucciones de sus propios conocimientos y saberes. Ello no implica reanudar con los conceptos románticos sobre la niñez más bien darles el protagonismo participativo en su formación, incluyendo sus propias experiencias que ya posee, formarlos bajo la comprensión y crear el universo, a partir de aquí darles los recursos e instrumentos necesario con el fin de construir, informar y negociar el significado compartido con los demás” (Sarlé, 2006, p.198).

Dicho con otras palabras, los docentes o instructores tienen el compromiso y obligación de comprender al infante, así como tener un pensamiento similar al de ellos con el objetivo de construir una experiencia relevante, agradable y representativa, ello permitirá la creación de aprendizajes que promuevan la personalidad del infante en el nivel inicial o preescolar. Según menciona Sarlé (2006), “Los educadores juegan un rol fundamental de mediadores que se construye cuando participa conscientemente en el procedimiento del inicio al final” (p.188).

El rol o papel que asume el docente, influye enormemente en los juegos, es necesario entender el vínculo compatible existente en medio del planeamiento estratégico de la enseñanza y los juegos, los dos componentes pueden lograr el desarrollo integral del infante si trabajan en conjunto.

Del mismo modo, Sarlé (2006) indica lo siguiente; “Cada juego posee distinto papel o rol y no solamente roles cognoscitivos, debido a que posibilita que los niños construyan nuevas estructuras mentales y sean más ingeniosos. Tanto los juegos como el aprendizaje deben trabajar conjuntamente para su eficiencia, esto supone construir un determino y



exclusiva área, que beneficie al desarrollo infantil. Los juegos se deben adaptar al aprendizaje, y se debe facilitar al infante una enseñanza valorativa con recursos necesarios, además debe proporcionar un contenido de calidad en los juegos" (pag.173)

## 1.3. OBJETIVOS

### 1.3.1 Objetivo general

Determinar la importancia de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en estudiantes de inicial 3 años en la institución educativa Señor de la Caña, Arequipa 2021

### 1.3.2 Objetivos específicos

Fomentar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en estudiantes de inicial 3 años en la institución educativa Señor de la Caña, Arequipa 2021

Mejorar el desarrollo de las sesiones de aprendizaje utilizando juegos lúdicos en estudiantes de inicial 3 años en la institución educativa Señor de la Caña, Arequipa 2021

Aplicar las sesiones mediante juegos lúdicos en estudiantes de inicial 3 años en la institución educativa Señor de la Caña, Arequipa 2021



## CAPÍTULO II

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1. BASES TEÓRICAS

La modalidad de Aprendizaje Basado en Juegos (o también llamado método lúdico) es determinado como "parkase" (ludo) son actividades o acciones que crean diversión, felicidad, satisfacción, distracción, etc., está vinculada al campo recreativo o de entretenimiento, además está compuesta por una serie de expresiones cotidianas, por ejemplo; actividades recreativas, baile, danza, torneos deportivos, pintura, teatro, dibujo, música, juegos infantiles, fiestas tradicionales o patronales, entre otros. Además, las actividades lúdicas están presentes en cualquier aspecto de vida de las personas, posibilitando que el ser humano pueda instruir su propia visión de la sociedad, relacionarse con el exterior de forma diferente, vivir nuevas experiencias, etc. A continuación, detallaremos los principios enfocados al método pedagógico.

##### 2.1.1. El concepto de lúdica

El término "lucido" se entiende como un aspecto que permite al ser humano desarrollarse de manera continua y constituye una parte básica de la vida humana. El concepto "lúdico" es un tema amplio y complejo, pues



se refiere básicamente a una gran variedad de necesidades del ser humano, para ejemplificar; crear o establecer relaciones, conversar, dialogar, ser escuchado y escuchar, expresarse y concebir emociones orientadas a una afición, entretenimiento, distracción, hobbies, pasatiempo, etc.

De acuerdo con lo menciona, el termino lúdico fomenta e impulsa diferentes aspectos fundamentales, estos son; estructuración de la personalidad e identidad, desarrollo sicosocial, obtención de nuevos saberes y conocimientos, ello comprende un conjunto de actividades compuestas por sentimientos, saberes, creatividad, gozo, felicidad, placer, entre otros.

Por ello, los juegos lúdicos es un método que se debe utilizar en estos entornos educativos, pues se enriquece especialmente en entornos que permiten nuevas experiencias a través de los juegos. Además, es fundamental indicar que mientras los niños y niñas posean vivencias conocidas e incrementen sus experiencias tendrás más argumentos frente sus actividades lúdicas, dicha táctica posibilita la creación de un espacio que contribuya al desarrollo del ser humano para fomentar el aprendizaje, obtener nuevos saberes, desarrollo sicosocial, desarrollar estructuradamente la personalidad e identidad, está conformado por una serie acciones que producen placer, alegría, creatividad, etc.

Referente al tema en cuestión, Jiménez (2002) indica lo siguiente sobre el rol proactivo de la lúdica y su importancia.



La palabra lúdica hace referencia a un pasatiempo, interés o condición que el ser humano debe afrontar diariamente. Se conoce como lúdico al estilo de vida y a la relación del entorno originándose diversos sentimientos por una determinada actividad (juegos), por ejempló; gozo, satisfacción, felicidad, diversión, risa, etc. Algunos sentimientos son producidos cuando nos relacionamos con el contexto y/o al realizar una actividad, por ejempló, danza, baile, atletismo, canto, entre otros, ello será retribuido mediante el reconocimiento o agradecimiento.

Por otro lado, el significado de la expresión lúdica es la experiencia cotidiana de las personas, es decir, es sentir los distintos sentimientos, percepciones e impresiones, valorar todos los sucesos cotidianos a través de la satisfacción emocional, mental y física. La característica de todas estas actividades de entretenimiento es promover y desarrollar la conducta del ser humano, sus actitudes y su sentido del humor. De acuerdo con lo se mencionó antes, el aprendizaje se encuentra vinculado directamente con el termino lúdico.

Por otra parte, Núñez (2002) señala lo siguiente: Si los juegos lúdicos son comprendidos y realizados de manera adecuada tendrán una mejor valoración, tomará una importancia significativa en el aprendizaje, se enfocará en los valores, la convivencia con las personas del alrededor y la cualificación, la educación crítica, la moral y ética. El principal objetivo es lograr la unión o continuidad del estudiante en la institución del nivel inicial, brindando una experiencia buena y agradable.

De este modo, los docentes proponen el uso de los juegos lúdicos con el fin proporcionar una enseñanza estratégica a través de los juegos,



apropiándose de contenido y temas relevantes en el aprendizaje del educando a través de un proceso formativo. El amaestramiento surge de un planeamiento tanto sistemático como metódico.

### **2.1.2. La actividad lúdica.**

El desarrollo de las actividades lúdicas mediante un procedimiento adecuado proporciona beneficios a los niños, tales como; posibilita la instrucción del niño, fomenta la autonomía personal y crea la autoconfianza, por ello los juegos lúdicos son actividades que fomentan la recreación, origina emociones o sentimientos, y lo más importante impulsa la formación educativa. El objetivo de la lúdica es lograr que sus miembros disfruten, gocen y se diviertan al realizar estas actividades, por este motivo es empleada como herramienta pedagógica en el campo educativo. Además, realizar estas actividades favorece al proceso de socializar, juega un papel esencial en la integridad de los infantes, facilita la afirmación de los niños (as) y aporta al reconocimiento de la realidad, tiene distintos criterios que favorecen a los infantes.

Por su parte, Sheines (1981), cita en Malajovic (2000) menciona que desde esta perspectiva cada actividad o juego lúdico está compuesto de tres requerimientos esencial a fin de desarrollar el juego adecuadamente, estos son; el primer requisito es la satisfacción para cubrir las principales necesidades de las personas, el requisito dos es la seguridad afectuosa y el tercer requisito es la libertad.

Únicamente gozando de cada suceso tanto de protección como de autonomía, manteniendo la estabilidad y equidad entre las pequeñas aventuras y la seguridad, arriesgándose a vivir aventuras diariamente es la



única manera de cerrar un mundo hostilizado por las diferentes necesidades básicas del ser humano, facilitando las actividades o juegos lúdicos recreativos. En los seres humanos constituye la conducta única y eternamente, sienta la característica más genuina del ser humano, en cambio en los animales solamente es mostrado en una etapa de su vida.

Por este motivo, es indispensable comprender, analizar e interpretar los aspectos de psicología, biológica y social que han vivido los infantes en su entorno relacional para crear estrategias lúdicas eficaces y permanentes en el entorno pedagógico, consiguiendo el desarrollo de un procedimiento adecuado que garantice la integridad del infante, el principal papel que juega el educador en esto es darle importancia e interés al medio o contexto de los niños, por ejemplo; entorno social, orígenes, familiar, cultural, etc. Respecto al entorno cultural hacen a los niños singulares, originales y especiales de ahí la importancia de utilizar distintas estrategias, materiales o recursos de manera singular, además, los infantes participan directamente a través de sus saberes y vivencias culturales.

### **2.1.3. Lúdica y aprendizaje.**

En general todos los procedimientos de amaestramiento incluyen un conjunto de aspectos, algunos son; habilidades, conocimientos, principios, valores, etc., se adquieren mediante los aprendizajes y experiencias vividas en el transcurso. Además, dicho procedimiento supone la comprensión de distintos enfoques o perspectivas, en otras palabras, en el mundo coexisten



múltiples ideales, suposiciones y creencias referente a las acciones para enseñar.

Se le puede conceptualizar al "aprendizaje" como a continuación: "Son los cambios parciales invariable del comportamiento del ser humano basado en distintos sucesos o eventos experimentados a lo largo de su vida". Estos cambios son obtenidos al momento de realizar una determinada acción o acto que más adelante ocasionara una respuesta como reacción. La existencia de múltiples habilidades no son desconocidas para el individuo, pero la diversidad de aprendizajes constituye un pilar esencial para la humanidad, ya que les permite desarrollarse y superar sus capacidades más comunes. En el aprendizaje básico Zabalsa (1991) consideró 3 dimensiones, las cuales son: primero, tarea de cada educando, segundo tarea constructo teórico y tercero tarea de cada docente son parte de la enseñanza.

Los seres humanos han hecho posible el logro de su autonomía personal a través de la evolución de los distintos aprendizajes en el entorno social más cercano, pudiendo ajustarse de acuerdo a sus diferentes necesidades. La expresión "aprender" se refiere básicamente a la acción de tener, examinar y entender cualquier tipo de información o datos relevantes de todo el universo para que el ser humano pueda utilizarlo en su propia vida. Además, cuando el ser humano aprende tiene que olvidarse del "preconcepto" para que pueda adquirir una nueva conducta, el termino aprender posee influencia en el comportamiento transformándola



radicalmente, se observa nuevos conocimientos originados por los sucesos experimentados tanto en el futuro como en el presente.

#### **2.1.4. El juego de los niños**

Tenemos la obra denominada "El Juego y los Niños", SIGMUND S. Freud (1920) indica lo siguiente: "Los juegos son definidos distintas maneras de acuerdo a la época, por ende, estamos frente a una metamorfosis del libro"

La división responde a la razón del desarrollo teórico de SIGMUND S. Freud, estos aspectos son amplios a diferencia de la base del gozo o deleite, además, en la obra "Freudiana" permanecen distintos saberes unidos.

Además, en la primera fase que pertenece a la primera tópica de la mente humano (aparato psíquico), se llegó a la siguiente conclusión: "los juegos de cada niño sirven para satisfacer sus anhelos, y la repetición que se observa del juego está directamente relacionada con el inicio del deleite o goce. Para poder fundamentar estas ideas u opiniones solo se debe realizar una revisión breve por el texto de la primera fase", según Sigmund Freud.

Sin embargo, puedes descubrir lo siguiente en el juego: La interpretación de los sueños (1900) cuando Sigmund Freud destaca los movimientos del juego, dicho proceso estaría al servicio, respetando el fundamento de la expresión placer. Además, menciona que cuando los individuos sueñan se encuentran en un "estado inconsciente", es decir, en medio de un vacío lleno de sentimientos desagradables y/o agradables, en respuesta a ello emiten diferentes "reacciones infantiles"; S. Freud se



enfoca especialmente en el juego con movimiento, cuyo principal propósito es conseguir el goce o deleite de los infantes a través de los juegos, y por ende vuelvan a jugarlo reiteradas veces sin cansarse, principalmente si ese juego ocasiona mareo, miedo o temor en el infante.

Sigmund Freud indica en sus tres ensayos de teoría sexual, que a los niños les gusta repetir constantemente aquellos juegos con movimiento, por ejemplo; el juego de mecerse, genera placer en los infantes a través de sus movimientos automáticos.

Además, S. Freud menciona lo siguiente: Cada juego está conectado a una determinada actividad preferencial del niño, durante su participación goza y se deleita con el juego. Dichas actividades son tomadas en serio por los niños a través de sentimiento afectivos, cariñosos y agradables, por tanto, no se le debe restar importancia. Cuando el infante participa en el juego se generan muchas emociones, creando un mundo alegre, propio y placentero.

S. Freud reinicia las similitudes dentro de los sueños planteado por Alphonse Maeder (1912), cita Freud (1914) y los juegos. Según S. Freud "algunos sueños predicen el porvenir, en otras palabras, son eventos o sucesos del futuro. Finalmente concluye mencionando que; es un conjunto de prácticas preliminares de distintas actividades frecuentes, realizadas diariamente, de esta manera se concibe un determinado juego de niños y de animales con percepciones naturales, inherentes y con organización de los posteriores sucesos.

Por otro lado, en la nota de 1919 ha sido interpretado y explicado "el sueño del nieto", en base a ello Sigmund Freud explica "El juego Fort-Da



de un niño” por primera vez, ratificando tanto la coherencia como la conexión que existe entre los juegos y el autodomínio. Por lo tanto, los juegos del infante representan o significan su primera victoria, posibilitando que su madre no tenga ningún tipo de reproche o culpa hacia él infante. La conexión establecida por S. Freud entre los juegos y el rehusamiento pulsional, más adelante se encontraría en Más allá del principio del placer (1920).

En la segunda etapa delimitada sobre Más allá del principio de placer (1920), Sigmund Freud sostiene la imparcialidad de tres ejes esenciales, mismos que argumentan lo siguiente: Fundamento del término placer es anti-influyente en el “Aparato psíquico”, además muestra una extensa existencia del fundamento Homeostático de constancia, por otro lado el “Juego Fort-Da” es un eje más destacado; se basa en una conceptualización a partir de lo observado por el nieto (Ernest) que tenía 1 año y medio. Cuando Sigmund Freud analiza “el juego de Ernest”, plantea una primera conceptualización, la cual es: “El juego es la forma en que trabaja el aparato psíquico referente a la práctica anticipada y continua”. Esta opinión ha sido desarrollada por la observación de uno de los primeros juegos autocreado por su Ernest (nieto), aceptando el labor o trabajo de casi todo su tiempo a fin de que la acción enigmática constante manifieste su fundamento.

Sigmund Freud menciona que el niño (Ernest) tiene una relación tanto buena como positiva con sus padres, por los dos siguientes motivos; primero obedecía todas las prohibiciones de sus progenitores, segundo después de que su mamá se fue no lloraba, aunque estaba encariñado con



ella. Lo explicado detalladamente tiene una gran relevancia, dado que afirma la existencia de una función llamada "El rehusamiento pulsional" de los juegos.

S. Freud expone detalladamente el juego del niño (Ernest) de la siguiente manera: Su nieto mostraba la costumbre de tirar el "carrete de madera" atado a la sogá sobre el apoyabrazos de la canasta (cuna), su nieto pronunciaba la expresión "<o-o-o-o>-fort-se fue", posteriormente jalaba la sogá nuevamente para sacar el carrete de la canasta, aparecía de manera amigable hablando "<da>-acá está"

S. Freud, detalla que el juego completo es de la siguiente manera: "Desaparecer y volver", al médico Sigmund le causó sorpresa, debido a que reitero la calidad del juego cuando volvió a analizar el primer acto, aunque se mencionó y afirmo que la diversión o placer del juego se encontraba en la segunda acción. Según Freud la explicación que realizo es notaria, a través del juego su nieto se reintegraba mientras desaparecía y volvía hacia el carrete, renunciaba precisamente al deleite instintivo a fin de aceptar, resignarse y afrontar que su madre se haya marchado sin oponerse.

Oponiéndose a esta explicación detallada, Sigmund Freud pensó que la ausencia de su madre era desagradable, atractiva o apático para su descendiente (nieto). Freud (1920), en base a ello se plantea la siguiente pregunta: ¿De qué manera se armoniza con el principio del placer o deleite que se repite en calidad del juego con dicha experiencia vivida por el nieto? (p. 15). La respuesta para la pregunta formulada es que el juego es



realizado reiteradamente, dicho juego "Fort", debido a las disposiciones antes de que apareciera el "Da", es posible que sea el significado verdadero del juego de manera legítima.

Sin embargo, S. Freud finalmente mencionó que la existencia de un solo problema no es suficiente para analizar y elaborar la prueba, incluye la existencia de otra razón para repetir el primer acto antes de la recreación (juegos). Su descendiente convirtió el juego en una "desagradable experiencia" por el desamparo o abandono de la progenitora, por lo que repetidamente desempeñó un papel efectivo. Por otro lado, Freud también realiza una segunda explicación detallada, donde propone que la acción se realizó captando el impulso, pero esta explicación fue rechazada y se proporcionó la siguiente contestación por Freud (1920): "la acción de tirar un objeto (para que se vaya) puede ser la complacencia pulsional por el comportamiento del infante para compensar la partida y ausencia de su mamá". (p. 15)

### **2.1.7. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil**

Se logro demostrar e indagar que los juegos se encuentran relacionado estrechamente a 4 dimensiones básicas del desarrollo de los niños, tales como: social, afectuoso-emocional, psicomotor e intelectual. Por ello, el crecimiento de los infantes posee relacional con el crecimiento tanto de los niños como de las niñas durante la etapa de formación educativa, mostrando una motora armónica. (Bañares, 2008, p.14)

Además, Bañares (2008) detalla como los niños y niñas demuestra una motora armónica:

- Se conocen tal como son



- Indagan nuevos saberes y conocimientos
- Manifiestan emociones novedosas
- Desenvuelven capacidades de descubrir
- Organizan funciones intelectuales corporales
- Armonizan actividades necesarias enérgicas

## 2.2. DEFINICIÓN DE TERMINOS BÁSICOS

### 2.2.1. Educación

Se refiere exclusivamente al desarrollo de la habilidad intelectual de las personas, su carácter emocional y psicológico. Siempre respetando el entorno donde viven, así como las reglas de la comunidad donde habitan.

Respecto al colegio, su función es velar por la educación e inculcar principios en los alumnos, así también brindando cursos educativos a las personas mayores, el objetivo del entorno educativo es desarrollar plenamente la identidad o personalidad del ser humano, referente a los principios de la democracia donde viven con un grupo de personas.

### 2.2.2. Profesor

Se puede establecer un concepto de la palabra "enseñante", se dedica a enseñar, es un profesional especialista en un área determinada ya sea del conocimiento científico o alguna otra disciplina, como ciencia o arte.

### 2.2.3. Enseñanza

La expresión enseñar comprende la interacción de dos componentes fundamental: Instructor o educador, estudiantes y esta asociado a los conocimientos.



Con relación al significado de “enciclopedismo”, este se refiere a que el maestro brinda su conocimiento a los alumnos de muchas formas o modalidades, utilizando tácticas, métodos y materiales de gran apoyo, tomando en cuenta que el educador es el pilar del conocimiento y los alumnos son los receptores.

#### **2.2.4. Aprendizaje Significativo**

Una idea establecida por Ausubel hace 30 años aproximadamente, menciona que el estudio es un pilar fundamental en el momento en que el educando deba utilizar la definición del estudio, debe manifestar todo lo que estudio, finalmente tanto el aprendizaje como el alumno debe relacionar aspectos conocidos sobre la manera de educar.

#### **2.2.5. Estrategia Educativa**

Establece un vínculo con el grupo de trabajo en un medio educativo, se proyectan con la finalidad de lograr la eficacia, y tener metas pedagógicas seguras orientadas al logro. El enfoque provechoso se basa en el desarrollo creciente de las habilidades del estudiante. Los proyectos son realizados tanto por el educador como por los escolares para obtener un doble refuerzos del conocimiento.

#### **2.2.6. Juego**

Las actividades o juegos recreativos son realizadas principalmente por entretenimiento, diversión y afición entre los individuos, en algunos casos son realizadas como un mecanismo de ayuda. El término “recreación” es una disimilitud de una labor o trabajo, así como de capacidades. En la mayoría de casos no existe diferencias concretas.



Además, los juegos hacen referencia a las actividades realizadas por entretenimiento, placer o distracción, algunas veces son empleadas como un instrumento didáctico a fin de mejorar el aprendizaje de los niños. Estos usualmente se diferencian del arte y de nuestro trabajo, pero también no está clara su diferencia.

La mención sobre la "recreación" data en el año 3000 antes de Cristo. Las recreaciones son entregas estratégicas del individuo, y son tomados en cuenta en el entorno social.

Tener conocimiento sobre las primeras referencias acerca del juego que data en el año 3000 antes de Cristo. El juego es tomado en cuenta como las experiencias del ser humano, además se encuentran presente en las diversas culturas<sup>1</sup> del mundo. Es probable que una de las primeras actividades lúdicas de la humanidad son las cosquillas, combinadas con risas, también como una de las primeras antes que existiera el lenguaje en los humanos.



## **CAPÍTULO III**

### **PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS**



### 3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

MES	Actividades Realizadas	Tiempo
Setiembre	<p style="text-align: center;"><b>INICIALES</b></p> <p>Se obtuvo una recolección indispensable de la información referente a la práctica, también se realizó una coordinación previa con el director encargado del Centro Educativo de Posgrado – Segunda Especialización Profesional del Nivel Inicial para su aprobación, en el caso de su aplicación o implementación será dirigido a la dirección pedagoga.</p> <p>El centro Educativo del Nivel Inicial, en el que se llevara a cabo la práctica</p>	12 Horas
Octubre	<p style="text-align: center;"><b>INTERMEDIAS</b></p> <p>A través de dicho procedimiento, se procederá a realiza la práctica, que consiste en aplicar los juegos lúdicos en el aprendizaje.</p>	12 Horas



<b>FINALES</b>		
Noviembre	Finalmente, se efectuó la práctica sobre la ejecución de los juegos lúdicos en el aprendizaje.	12
e	También, se agradeció al coordinar general de la escuela y al personal jerárquico por las alternativas otorgadas.	Horas



## 3.1.1 UNIDAD DE APRENDIZAJE

### UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS GENERALES

- a. **GREA** : Arequipa
- b. **PROFESORA** : Delvi Diocelina Pari Mamani
- c. **UGEL** : Norte
- d. **I.E. Particular** : Señor de la Caña
- e. **DURACIÓN** : De Setiembre a noviembre 2021
- Tema transversal** : Formación ética o educación en valores.

#### II. DENOMINACIÓN:

La naturaleza de mi región.

#### III. JUSTIFICACION:

El principal objetivo de la presente unidad es lograr que los estudiantes comprendan que es fundamental preservar nuestro ecosistema y conocer los elementos que componen el entorno natural.

#### IV. TEMA TRANSVERSAL:

- Educación para la conciencia ambiental y la gestión de riesgo.

#### V. SELECCIÓN DE ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS

- Identificamos los fenómenos atmosféricos de nuestro medio ambiente
- Conozcamos el número 8 – 9
- Importancia de nuestra familia
- Conozcamos las estaciones del año: primavera, verano, otoño e invierno



- Conozcamos el número 6 – 7
- Conozcamos las partes de la planta
- La germinación
- El ciclo vital del pollito
- Conozcamos la unidad de los animales
- Conozcamos a los animales domésticos y a los animales salvajes
- Los animales más representativos de mi comunidad

## VI. ANÁLISIS DEL PROBLEMA

¿Por qué existe el problema?	¿Qué podemos averiguar del problema?	¿Dónde averiguamos?	¿Cómo averiguamos?
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El valor expresado por los recursos de la comunidad</li> <li>• Por desconocimiento de la protección de los recursos naturales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De qué manera podemos contribuir en la conservación del medioambiente</li> <li>• Que conocimientos precios poseen los infantes (niños y niñas) de su medioambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En la comunidad</li> <li>• En el salón de clases de 3, 4 y 5 años de edad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevistas</li> <li>• Por medio de la observación directa</li> <li>• Visitas</li> <li>• Entre otros.</li> </ul>



VII. SELECCIÓN DE CAPACIDADES- CONOCIMIENTOS Y ACTITUDES

AREA	ORGN. DE AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES Y CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES DE EVALUACION
PS	DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD	1. Indaga libremente sobre la estructura, la dimensión, los elementos que combinan los aspectos de diversión y durante sus cuidados cotidianos en relación a la integridad.	1.6 Orientan el espacio en coordinación con el cuerpo, la anatomía, etc. Estableciendo saberes singulares: lejos, cerca, atrás, arriba, abajo, derecha, izquierda, etc.	Evidencia orden en el trabajo autónomo y satisfacción	Hace uso natural del espacio a fin de moverse en toda la fisiología, utilizando su cuerpo adecuadamente.



			1.9 Planea de forma detallada con eficacia e prontitud los aspectos promotores: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Óculo manual</li> <li>- Óculo pedal</li> </ul>	Identifica libremente con movimiento s e empeño	Efectúa autónomamente las actividades viso-motriz (Óculo pedal y Óculo manual) con eficiente y exactitud.
	<b>CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMIA.</b>	2. Identificar la cantidad de infantes (niños y niñas) que determinan y admiten sus características tanto afectivas	2.8 Evitar posibles circunstancias o contextos de peligro para prevenir algún tipo de incidente,	Explora e indaga posibles soluciones frente a escenarios peligrosos y pide apoyo	Utiliza correctamente e tanto los objetos como los entornos del Centro Educativo, impidiendo



		como físicas, y respetan cada diferencia.	rechazar componentes y/o espacios de riesgo.	cuando sea necesario.	escenarios peligrosos con ayuda de las personas mayores.
	<b>DESARROLLO DE LAS RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA.</b>	3. Brindar informe del trabajo de forma conjunta en distintos aspectos y espacios, mostrándose un integrante del equipo.	3.4 Interacciona en distintas reuniones sociales, religiosas, familiares y culturales, formando equipos o grupos.	Toma en cuenta los diversos tipos de vinculo o relación entre sujetos diferentes con responsabilidades únicas y distintas sensateces.	Participan activamente en las actividades comunales y se integra al grupo social de manera adecuada.
			3.7 Indaga sobre otras declaraciones o	Toma en cuenta las diversas formas para	Contribuye en las actividades



			<p>manifestación pedagógicas singulares del contexto relacionado a sus tradiciones, idiomas, ideologías, alimentos, deportes, modas, costumbres, creencias, y en general de su mundo.</p>	<p>interactuar o relacionar con sujetos diferentes.</p>	<p>religiosas, nacionales y comunales con respeto e interés.</p>
CA	<p><b>CUERPO HUMANO CONSSERVACION DE LA SALUD.</b></p>	<p>2. Indagar, identificar y respetar los derechos de las personas y de los animales, así como el medio ambiente y las características en</p>	<p>2.2. Diferencia, vincula a los animales por medio de los vegetales en virtud de su núcleo o entorno al que pertenece.</p>	<p>Muestra interés y perseverancia en el cuidado de los vegetales, debido a que son</p>	<p>Muestra empeño al relacionar los animales y vegetales en torno a su núcleo al que pertenece.</p>



		común del núcleo, mostrando preocupación, cariño, interés y protección.		importante y puede ser usada de diversas maneras por el ser humano	
			2.3. Relaciona características anatómicas de los animales referente a su núcleo donde pertenece, además pueden realizar una evaluación entre los animales domésticos y salvajes, en base a sus distintas maneras de	Define el interés por el medioambiente en relación a la estimación que posee para toda forma de vida.	Menciona los nombres de animales originarios de su núcleo o comunidad donde pertenece, realiza una comparación y determina las características que diferencian a los animales salvajes de



			cuidado, su alimentación, como se reproducen, entre otros.		los animales domésticos, y viceversa.
			2. 4 Identifica la diversidad biológica de su comunidad o entorno, tipos de plantas, especies de la puna, entre otros.	Le interesa saber el uso de las plantas ornamentales, decorativas, medicinales, entre otras.	Comprende, explica y aprecia el uso de los vegetales o plantas.
			2.6 Efectúa experimentaciones fáciles.	Disfrutan de los entornos naturales (medioambiente), como áreas recreativas para realizar algún tipo de actividad al	Realiza sencillas y distintas experimentaciones referentes al medioambiente.



				aire libre en contacto con componentes naturales.	
			2.7 Determina, detalla y distingue los fenómenos de la naturaleza según su contexto.	Muestra interés por averiguar sobre los fenómenos de la naturaleza según su contexto	Detalla los fenómenos de la naturaleza de acuerdo a su entorno, indicando las disimilitudes
			2.9 Puede distinguir e identificar las épocas y cambios del año correctamente	Resalta lo importante que es la existencia de todos los seres vivos y el entorno natural (medioambi	Puede relacionar de forma correcta los cambios en las estaciones del año.



				ente) en la vida.	
			2.10 Reconoce lo importante que es no botar basura en el medioambiente, e identifica aquellos problemas de contaminación por elementos o sustancias dañinas	Goza al hacer actividades del curso matemático a través de juegos interactivos, entre otras actividades dinámicas.	Conversa usando un punto crítico en relación a la contaminación del medioambiente.
<b>MA T</b>	<b>NUMERO Y RELACIONES</b>	2. Determina e informa relaciones sobre las ubicaciones espaciales estableciendo maneras y/o vinculando de forma	2.5 Crea secuencias de objetos y seres humanos, determinando de forma ordenada cada uno y detallando	Evidencia una buena actitud para vocalizar los hechos o actos realizados	Emplea números ordinales para secuencias de manera libre en



		espontánea a los seres humanos y objetos.	cada ubicación (primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, ultimo)		objetos e individuos
			2.11 Reconoce una serie de sucesos o eventualidades cotidianas (antes de ayer, hoy y mañana)	Copera activamente, mostrando esfuerzo e interés para informar y dialogar.	Evalúa e informa sobre el tiempo durable de las eventualidades o acciones efectuadas.
CI	<b>SEGUNDA LENGUA Y COMPRENSION ORAL</b>	2. Manifiesta, explica y entiende las frases, oraciones o palabras en su idioma materno de forma corta y sencilla, al momento de interrelacionarse	2.1. Mejora y aumenta su léxico, organizando palabras o frases cortas según su entorno	Se involucra con interés y esfuerzo para comunicar, participar y relacionarse con los demás.	Adquiere conocimientos con empeño, usando palabras de su propio entorno



		con otros estudiante u personas mayores en escenarios cotidianos			
	<b>COMPRESION DE TEXTOS</b>	3. Interpreta y entiende los mensajes de distintos textos orales e imágenes según su medio, expresa claramente sus ideas con naturalidad	3.6 Se orienta con las indicaciones dadas a fin de realizar trabajos más fáciles.	Muestra satisfacción, independencia e iniciativa cuando usa diferentes libros	Comprende las indicaciones para realizar diversos trabajos, mostrando esfuerzo y esmero.



			3.7 Reconoce y hace uso de ciertas pautas del idioma escrito en la lectura, tales como: orientación de izquierda a derecha, arriba hacia abajo posición del papel, linealidad, posición del libro, entre otros.	Siempre considera el orden establecido.	Se guía de la forma de realizar tanto la lectura como la escritura adecuadamente, y le pone entusiasmo
	<b>PRODUCCION DE TEXTOS</b>	4. Elabora textos, utilizando libremente líneas, gráficos, rayas y otra manera más	4.5 Crea textos fáciles de forma colectiva y dictados por	Valora y disfruta de sus elaboraciones y de los demás,	Elabora alegremente textos fáciles en grupo, dictado por la educadora



		convencional de escrito con sentido de lo que se desea informar.	una persona mayor.	distinguiendo o la diferencia de otros trabajos.	
			4.8 Emplea dibujos en los textos a fin plasmar sus vivencias, los escribe y les pone nombre.	Goza de las producciones de sus pares, valorando lo que posee.	Realiza dibujos de manera alegre y creativamente, plasmando sus experiencias vividas y les coloca un determinado nombre.
	<b>EXPRESION Y APRECIACION ARTISTICA</b>	5. Se expresa de forma espontánea con deleite tanto sus sentimientos	5.5. Desarrolla adecuadamente su creatividad, haciendo uso de varios métodos	Goza al utilizar los diferentes materiales o elementos.	Emplea una serie de métodos gráficos, dibujos, entre otros para realizar sus



		como sus emociones mediante el idioma musical, plástico o dramático para una mejor innovación y creatividad.	gráficos, dibujos y recreándolos, apreciando cada expresión proporcionada por estas.		producciones con alegría.
			5.9 Emplea distintos recursos, elementos y herramientas del ambiente, valorando posibles expresiones	Hace uso de muchos materiales de expresión sonora por medio de vivencias lúdicas, así como diversas eventualidades, mejorando cada vez más en las coordinacio	Ejecuta las representaciones artísticas con algarabía, utilizando los diversos recursos de su entorno.



				nes (juega con la orquesta y banda de música)	
			5.11 Canta canciones de su ambiente acompañado de toda clase de instrumentos musicales y sonoros, ya puede ser solo o en compañía.	Le gusta usar los elementos sonoros.	Canta alegre las armonías más fáciles.
			5.13 Emplea los diversos materiales de expresión sonoro mediante las actividades	Goza del manejo de los recursos auditivos.	Construye con satisfacción bandas de música



			<p>lúdicas, así como también mejora poco a poco en la coordinación (juego con la orquesta y la banda de músicos)</p>		<p>llevando la coordinación del ritmo como la melodía.</p>
			<p>5.19 Crea y emplea contextos y elementos que se necesiten a fin de elaborar o crear dramas, estimando la importancia de este.</p>	<p>Protege los recursos a emplear, respetando la normativa en su realización; prioriza la limpieza y el orden, además presta sus recursos y no daña la</p>	<p>Colabora responsablemente en la presentación escénica y en su decoración.</p>



				ropa de los demás.	
--	--	--	--	--------------------	--

---

**DIRECCIÓN**

Delvi Diocelina Pari Mamani



3.1.2. Sesiones de aprendizaje

Sesión de Aprendizaje Significativo N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- a) I.E.I. : Señor de la Caña
- b) PROFESORA : Ivone Chirinos Murillo
- c) SECCIÓN : Única
- d) FECHA : 02 / 10 / 2017
- e) MÉTODO : Activo

FEC HA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p style="text-align: center;"><b>CONOZCAMOS A LOS ANIMALES SALVAJES Y A LOS ANIMALES DOMÉSTICOS.</b></p>	<p><b>a) Rutina</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Actividades constantes (ingreso-salida)</li> <li>✓ Bienvenida y recibimiento</li> <li>✓ Actividades al aire libre (juego-recreo)</li> </ul>	



		<p>✓ Refrigerio y desarrollo hábitos de disciplina, higiene y orden.</p> <p><b>a)Desarrollo de la unidad</b></p> <p><b>b) Uso de los sectores</b></p>	
		<b>3.1.- MOTIVACIÓN:</b>	
		<p>Para motivar a los niños se realizará la siguiente canción:</p> <p><b>EL ARCA DE NOÉ</b></p> <p>“En el arca de Noé        todos caven        todos caven        En el arca de Noé        Todos caven        Yo también (1)        Quieren oír        Como dice el perro</p>	



		<p>Quieren oír</p> <p>El perro dice así</p> <p>Guau guau...</p> <p>1)quieren oír</p> <p>como dice el mono</p> <p>quieren oír</p> <p>el mono dice así</p> <p>uuuaaa uuuaaa”</p> <p>Al terminar la canción se dialogará con todos los infantes efectuando interrogaciones, las cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ ¿Cómo se llama la canción?</li><li>✓ ¿Cómo decía el mono?</li><li>✓ ¿Cómo decía el perro?</li><li>✓ ¿Quiénes caven en el barca de Noé?</li><li>✓ ¿De qué hablaremos el día de hoy?</li><li>✓ ¿Les gusto la canción?</li></ul>	
--	--	--	--




		<p>Posteriormente, se reforzará las respuestas obtenidas señalando: "Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a conocer los animales salvajes y los animales domésticos"</p>	
		<p><b>3.2.-BÁSICA:</b></p>	
		<p>Vamos a llevar a cabo las siguientes actividades con ayuda y cooperación de todos los infantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desemejanza de los animales salvajes y domésticos</li> <li>✓ Se realizará una pequeña dramatización de animales domésticos y salvajes a fin de demostrarles las diferencias de estos, que nos brindan los animales salvajes, que nos</li> </ul>	



		<p>brindan los animales domésticos y donde habitan.</p> <p>✓ La vaca es un animal que nos brinda alimentos, el mono vive en la selva trepando árboles, y de esta manera seguiremos con otros animales</p>	
		<p><b>3.3 PRÁCTICA:</b></p>	
		<p>Sera realizado con la participación de todos los infantes a través de los distintos grupos, brindándoles una serie de recursos (materiales), tales como: Sémola para que realicen el método del collage sobre los animales salvajes y animales domésticos, arena algodón y papel lustre.</p>	
		<p><b>3.4.- EVALUACIÓN:</b></p>	



		<p>Lo efectuaré individualmente, utilizando las hojas de aplicación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Criterio individual:</b> Usará guías aplicadas en las asignaciones.</li> <li>✓ <b>Consigna:</b> Encierra en un círculo a los animales y pinta a los animales domésticos</li> </ul>	
		<p><b>3.5.- EXTENSIÓN:</b></p>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Trabajo en sus cuadernos</li> <li>✓ Recortar de periódicos o revistas 5 animales salvajes y 5 animales domésticos.</li> </ul>	
	<p><b>CONOZCAMOS EL NÚMERO 6-7.</b></p>	<p><b>a) Rutinas</b></p>	

	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Actividades constantes (ingreso-salida)</li><li>✓ Bienvenida y recibimiento</li><li>✓ Actividades al aire libre (juego-recreo)</li><li>✓ Refrigerio y desarrollo hábitos de disciplina, higiene y orden.</li></ul> <p><b>b) Desarrollo de la unidad</b></p> <p><b>c) Uso de los sectores</b></p>
	<p><b>3.1.- MOTIVACIÓN:</b></p>
	<p>Para motivar a los niños se realizará la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;"><b>EL SALÓN FRANCÉS</b></p> <p>“En un salón Francés Las niñas cuentan hasta 6 1,2,3,4,5,6 En un salón Francés Los niños cuentan</p>



		<p>hasta 7 1,2,3,4,5,6,7</p> <p>En un salón Francés</p> <p>se baila el Portugués (BIS)”</p> <p>Al terminar la canción se dialogará con todos los infantes efectuando interrogaciones, las cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Les gusto la canción?</li> <li>✓ ¿Hasta qué número cuentan los niños?</li> <li>✓ ¿Hasta qué número cuentan las niñas?</li> <li>✓ ¿De qué hablaremos el día de hoy?</li> </ul> <p>Posteriormente, se reforzará las respuestas obtenidas señalando: “Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a conocer los números 6 y 7”</p>	
--	--	--	--



		<p><b>3.2.-BÁSICA:</b></p> <p>Vamos a llevar a cabo las siguientes actividades con ayuda y cooperación de todos los infantes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Los infantes (niñas y niños) van a jugar con la piza de número (juego lúdico), consiste en conocer y ubicar cada número donde corresponda.</li><li>✓ Posteriormente, se les mostrara números 6-7 y láminas enumeradas del 6-7</li><li>✓ También con las siluetas y objetos que hay en el salón de clases.</li></ul>	
		<p><b>3.3 PRÁCTICA:</b></p>	



		<p>Entregaremos papel lustre a cada niño y papelotes a cada grupo a fin de que ejecuten el método del rasgado sobre los números trabajados (6-7).</p> <p>Luego se realizará una exposición de cada trabajo, además el coordinador del grupo será el encargado de exponer.</p>	
		<p><b>3.4.- EVALUACIÓN:</b></p>	
		<p>Lo efectuaré individualmente, utilizando las hojas de aplicación.</p> <p>✓ <b>Criterio individual:</b> Usará guías aplicadas en las asignaciones.</p> <p>✓ <b>Consigna:</b> Pinta, corta y pega según corresponda</p>	
		<p><b>3.5.- EXTENSIÓN:</b></p>	



		<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Trabajo en sus cuadernos</li><li>✓ Recortar de periódicos o revistas los números 6 y 7 para pegar en el cuaderno en toda una cara, practicar en el hogar con las pizas de cada número (luego lúdico)</li></ul>	
	<p style="text-align: center;"><b>CONOZCAMOS EL NÚMERO 8-9</b></p>	<p><b>a) Rutinas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Actividades constantes (ingreso-salida)</li><li>✓ Bienvenida y recibimiento</li><li>✓ Actividades al aire libre (juego-recreo)</li><li>✓ Refrigerio y desarrollo hábitos de disciplina, higiene y orden.</li></ul> <p><b>b) Desarrollo de la unidad</b></p> <p><b>c) Uso de los sectores</b></p>	

	 	<p><b>3.1.- MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Para motivar a los niños se realizará la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;"><b>PINOCHO</b></p> <p style="text-align: center;">“En la casa de pinocho todos cuentan hasta 8 pin 1 pin 2 pin 3 pin 4pin 5 pin 6 pin 7 pin 8 Y yepeto es su abuelo siempre cuenta hasta 9 1,2,3,4,5,6,7,8,9,”</p> <p>Al terminar la canción se dialogará con todos los infantes efectuando interrogaciones, las cuales son:</p>	
--	---	--	--



		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿En la casa de pinocho hasta que número cuentan?</li> <li>✓ ¿Y su abuelo yepeto hasta que número cuenta?</li> <li>✓ ¿Hasta qué número contamos los arboles?</li> <li>✓ ¿Hasta qué número contamos los postes?</li> <li>✓ ¿De qué hablaremos el día de hoy?</li> </ul> <p>Posteriormente, se reforzará las respuestas obtenidas señalando: "Muy bien niños y niñas el día de hoy vamos a conocer los números 8 y 9"</p>	
		<b>3.2.-BÁSICA:</b>	
		<p>Vamos a llevar a cabo las siguientes actividades con ayuda y cooperación de todos los infantes:</p>	



		<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Contaremos con todos los objetos que hay en el salón de clases</li><li>✓ Se les mostrara láminas enumeradas del 8 y 9</li><li>✓ También, se usarán siluetas para que puedan contar hasta los números 8-9</li><li>✓ Reconocen y escriben los números 8 y 9</li><li>✓ Para finalizar, en grupos de 2 en 2 se les hará escribir en la pizarra los números 8 y 9.</li></ul>	
		<b>3.3 PRÁCTICA:</b>	
		<p>Se realizará el reconocimiento y conteo de los números hasta el 8 – 9 con el apoyo de las pizas de números (juego lúdico)</p>	



		<b>3.4.- EVALUACIÓN:</b>	
		<p>Lo efectuaré individualmente, utilizando las hojas de aplicación.</p> <p>✓ <b>Criterio individual:</b> Usará guías aplicadas en las asignaciones.</p> <p>✓ <b>Consigna:</b> Pinta, corta y pega según corresponda</p>	
		<b>3.5.- EXTENSIÓN:</b>	
		<p>✓ Trabajo en sus cuadernos</p> <p>✓ Recortar de periódicos o revistas los números 8 y 9, practicar en el hogar con la piza de números (juego lúdico)</p>	

**DIRECCIÓN**

Delvi Diocelina Pari Mamani



## 3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

Nuestro trabajo de investigación nos ha permitido saber la importancia y conocer el rol que se da en la actividad lúdica, así también como una herramienta educativa que nos permite mejorar de manera considerablemente. Además, ha fortalecido la enseñanza en los infantes, permitiéndoles adquirir nuevos hábitos para el desarrollo de sus tareas que los motiven en el aprendizaje. Por lo que la actividad lúdica no sólo es vital para nuestro desarrollo físico, sino que está relacionada a las demandas que pueda requerir el aprendizaje significativamente.

El resultado obtenido, por medio de aplicación de cotejo anteriormente a emplear en la actividad lúdica fue negativa, por consiguiente, al usar esta estrategia para fortalecer la enseñanza en nuestros Infantes de la institución educativa de grado inicial N° 712, el resultado obtenido fue positivo.



## CONCLUSIONES

- PRIMERA.-** El aprendizaje del niño es integral, lo cual se consiguió mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje denominada juegos lúdicos, esto permitió obtener resultados favorables en las sesiones de aprendizaje del infante.
- SEGUNDA.-** A través de las sesiones de juego se logró mejorar el proceso de aprendizaje/enseñanza, siendo este un procedimiento imprescindible.
- TERCERA.-** Después de aplicar las estrategias de aprendizaje basada en sesiones lúdicas, se obtuvo resultados favorables en el aprendizaje del infante, así como la motivación y satisfacción del educando.



## RECOMENDACIONES

- PRIMERA.** Se aconseja al Centro Educativo promover e impulsar la implementación de juegos lúdicos en la educación para mejorar la resolución de problemáticas y mejorar los aspectos formativos.
- SEGUNDA.** Se recomienda a la DREA fortalecer la implementación de juegos en el campo pedagógico e integrar a los padres de familia para que participen, dado que son la principal ayuda del estudiante.
- TERCERA.** Se aconseja a todas las instituciones educativas hacer uso de los juegos lúdicos en las sesiones de aprendizaje de los estudiantes.



## BIBLIOGRAFÍA

1. SIGMUND SCHLOMO, Freud;(1920) "El Juego y los Niños"
2. SIGMUND SCHLOMO, Freud;(1920) "Más allá del principio de placer"
3. ORDOÑEZ MARRERO, Martín;(2008) "La Psicomotricidad y el juego"
4. ERKERT, Andrea (2001). Islas de Relajación, Editorial Paídos, Barcelona, pág 94.
5. GAMMA EDICIONES (2002). El Desarrollo del Niño de 4 a 12 años, Colección para Padres y Maestros, Bogota, pág. 179.
6. INIDE (1977). Educación por el Arte, Lima, pág. 147.
7. LAGUNA, Encarna (1995). Como desarrollar la expresión a través del teatro, Ediciones CEAC, Barcelona, pág 137
8. LAGUNA, Encarna (1995). Como desarrollar la expresión a través del teatro, Ediciones CEAC, Barcelona, pág. 137.
9. PAPALIA, Diane y Wedkos, Rally (1985). Psicología del Desarrollo: De la Infancia a la Adolescencia, Editorial Mc Graw Hill, México D. F., pág 769



**ANEXOS**





ANEXO I  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital

Fecha de entrega: 01/04/2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Delui Diocelina Pari Hamani

Dirección: Asociación Praderas de Chuca Mz D Lt. 11

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 42846276

Teléfono: 958335551 email: Delvipari@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Educación

Escuela Profesional o Mención: Educación Inicial

Título o Grado Académico a optar: Educación Inicial

Asesor:

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: Juegos Cúdicos y su influencia en la estrategia de aprendizaje en estudiantes de Inicial 3 años en la Institución Educativa Señor de la caña, Arequipa 2020

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juegos - Influencia - Estrategia

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1,2</sup>?

2

<sup>1</sup> 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, entre otros relacionados.

<sup>2</sup> 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  Título  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 3EG-18

Firma de Autor



huella digital

01/04/2024

Fecha