



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL**

Aplicación de juegos tradicionales para el proceso de aprendizaje de los  
estudiantes de primer grado de primaria

**PRESENTADO POR EL BACHILLER**

Félix Lancha Pua  
(ORCID: 0000-0002-4399-5103)

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR: Manuel Antonio Hernández Félix ((ORCID: 0000-0002-4952-6105)

**LORETO - PERÚ**

**2022**

# Trabajos de suficiencia profesional

## INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

22%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

|   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | Submitted to Universidad Internacional de la Rioja<br>Trabajo del estudiante | 1% |
| 2 | repositorio.unheval.edu.pe<br>Fuente de Internet                             | 1% |
| 3 | Submitted to Corporación Universitaria del Caribe<br>Trabajo del estudiante  | 1% |
| 4 | repository.unilibre.edu.co<br>Fuente de Internet                             | 1% |
| 5 | dspace.utb.edu.ec<br>Fuente de Internet                                      | 1% |
| 6 | 1library.co<br>Fuente de Internet  | 1% |
| 7 | dspace.unl.edu.ec<br>Fuente de Internet                                      | 1% |
| 8 | biblat.unam.mx<br>Fuente de Internet   | 1% |

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 9  | <a href="http://repositorio.pucesa.edu.ec">repositorio.pucesa.edu.ec</a><br>Fuente de Internet | 1 % |
| 10 | <a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a><br>Fuente de Internet                       | 1 % |
| 11 | <a href="http://view.genial.ly">view.genial.ly</a><br>Fuente de Internet                       | 1 % |
| 12 | <a href="http://repository.unab.edu.co">repository.unab.edu.co</a><br>Fuente de Internet       | 1 % |
| 13 | Submitted to Aliat Universidades<br>Trabajo del estudiante                                     | 1 % |
| 14 | <a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a><br>Fuente de Internet               | 1 % |
| 15 | Submitted to Pontificia Universidad Catolica Madre y Maestra PUCMM<br>Trabajo del estudiante   | 1 % |
| 16 | Submitted to Universidad del Istmo de Panamá<br>Trabajo del estudiante                         | 1 % |
| 17 | Submitted to Universidad Pedagógica Nacional Mariscal Sucre<br>Trabajo del estudiante          | 1 % |
| 18 | <a href="http://alojamientos.uva.es">alojamientos.uva.es</a><br>Fuente de Internet             | 1 % |
| 19 | Submitted to Universidad Catolica de Oriente<br>Trabajo del estudiante                         | 1 % |

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 20 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo<br>Trabajo del estudiante  | 1 % |
| 21 | repositorio.untumbes.edu.pe<br>Fuente de Internet   | 1 % |
| 22 | Submitted to Fundacion Universitaria Juan de Castellanos<br>Trabajo del estudiante  | 1 % |
| 23 | www.comecso.com<br>Fuente de Internet   | 1 % |
| 24 | (Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na docência", Repositório Aberto da Universidade do Porto, 2012.<br>Publicación | 1 % |
| 25 | www.takey.com<br>Fuente de Internet   | 1 % |

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 20 words

Excluir bibliografía

Activo

## **DEDICATORIA**

A mi esposa Norma mis hijos Alonso, Jacques y Gredcheny, que son mi fortaleza, quienes sacrificaron sus tiempos por apoyarme a seguir adelante en mis estudios, a mis padres que me motivaron a continuar y concretar mis sueños.

## **AGRADECIMIENTO**

Este trabajo está dedicado a Dios por darme la fortaleza y perseverancia, a mis estudiantes por darme la oportunidad de desarrollar mi trabajo de suficiencia profesional, a mis docentes de la UAP que me formaron a lo largo de mis estudios universitarios.

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad lograr dar a conocer la importancia de implementar los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. Para ello, se usó como muestra a los alumnos de primer grado I.E. N° 62177 Zarumilla de Balsapuerto.

Cabe resaltar que, al aplicar del juego tradicional en el proceso de aprendizaje permite que los estudiantes de primer grado vayan creando sus propios conocimientos a través de la experimentación y exploración. Es una herramienta útil que sirve a los docentes para que puedan comunicar sus clases con exactitud, haciendo que el estudiante emplee lo aprendido de una manera divertida, pero con eficacia.

Para la realización de este trabajo de suficiencia se desarrollaron 4 juegos tradicionales los cuales tuvieron como objetivo estimular y desarrollar en los estudiantes aprendizajes creativos, a través del juego. Estos aprendizajes fueron evaluados posteriormente a través de una lista de cotejo.

**Palabras claves:** Juego tradicional - proceso de aprendizaje.

## ÍNDICE

|   |     |
|---|-----|
| CARATULA.....   | i   |
| DEDICATORIA.....  | ii  |
| AGRADECIMIENTOS.....  | iii |
| RESUMEN.....  | iv  |
| ÍNDICE DE CONTENIDO.....  | v   |
| INTRODUCCIÓN.....   | vi  |
| CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES DEL TEMA.....                                    | 1   |
| 1.1 Aspecto general del tema.....   | 1   |
| 1.1.1 Descripción de la realidad problemática.....                              | 1   |
| 1.1.2 Antecedentes.....   | 2   |
| 1.1.3 Contextualización del tema.....   | 3   |
| 1.1.4 Descripción general del tema.....   | 3   |
| 1.2 Justificación del tema.....   | 4   |
| 1.2.1 Justificación teórica.....  | 4   |
| 1.2.2 Justificación práctica.....   | 4   |
| 1.2.3 Justificación social.....   | 5   |
| CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN.....  | 6   |
| 2.1 Bases teóricas del tema.....  | 6   |
| 2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema.7 |     |
| 2.3 Glosario.....   | 9   |
| CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS.....                         | 12  |
| 3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje.....   | 12  |
| 3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia.....            | 13  |
| CONCLUSIONES.....   | 14  |
| RECOMENDACIONES.....  | 15  |
| REFERENCIAS.....  | 16  |
| ANEXOS.....   | 17  |

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de suficiencia profesional busca implementar los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer grado. Esto se entiende como una serie de actividades que estimulan el aprendizaje de forma simple y clara. Es decir, el docente debe tener las herramientas adecuadas para lograr los aprendizajes oportunos y significativos en los estudiantes; para que el proceso de aprendizaje de ellos sea efectivo, didáctico y se les haga más fácil comprender lo que el docente quiere transmitir, los docentes actualmente implementan y aplican juegos educativos al momento de enseñar.

Así mismo tiene como propósitos demostrar que la aplicación de juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer grado de primaria de la I.E. N° 62177 Zarumilla de Balsapuerto son fundamental para la adquisición de conocimiento y los valores; Por ende, analiza de qué manera los juegos tradicionales influyen como complemento de las estrategias didácticas de aprendizaje, teniendo en cuenta, que las estrategias didácticas de aprendizaje son fundamentales para el desarrollo de los estudiantes

La estructura del presente trabajo es la siguiente: Capítulo I: aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática, antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema; Capítulo II: bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema, glosario; Capítulo III: aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje, aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje; discusión, conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **ASPECTOS GENERALES DEL TEMA**

#### **1.1 Aspecto general del tema**

##### **1.1.1 Descripción de la realidad problemática**

La institución educativa N° 62177 Zarumilla de Balsapuerto pertenece al departamento de Loreto. Tiene seis secciones, que van de primer grado a sexto grado de primaria. Cuenta con tres docentes que están a cargo de brindar las clases en los seis grados. Es decir, se encargan de dos secciones cada uno. Se desarrollará y se dará solución a la realidad problemática por la cual se encuentra la I.E. teniendo en cuenta los objetivos y la metodología.

El problema es la falta del desarrollo de las clases con los juegos tradicionales de las estrategias didácticas en el aprendizaje de los estudiantes de nivel primaria de la I.E. N° 62177 Zarumilla de Balsapuerto, tiene relevancia porque permite a los estudiantes a comprender de una forma didáctica lo que el docente quiere transmitir. Se analizará los objetivos propuestos para lograr de manera eficaz la implementación de los mismos.

Para solucionar el problema que viene presentado la I.E. N° 62177 Zarumilla de Balsapuerto, se necesita cumplir con los objetivos presentados en el trabajo de suficiencia profesional. Para lograrlo se tomará como referencia una muestra del total de estudiantes de primer grado, para conocer si es efectivo implementar la propuesta de los juegos tradicionales en el aprendizaje.

### **1.1.2 Antecedentes**

Pinza y Ureña (2013), en su trabajo de investigación titulado: Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Mons. Óscar Romero” Ubicado en el Cantón Jota de los Sachas en la Provincia de Orellana. En su trabajo de investigación hacen énfasis en analizar los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas de primer año de educación básica. Donde se observa que el 67% de las maestras encuestadas sí utilizan los juegos tradicionales en la jornada diaria de trabajo y el 33% no lo hace. Cabe resaltar que, el mayor porcentaje aplica el juego tradicional como herramienta de aprendizaje, ya que lo domina y el porcentaje menor porque no.

Torres (2013), indica en su investigación “Los juegos tradicionales y como parte de su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi’. De acuerdo, a un estudio realizado a 30 estudiantes se infiere que existen diferentes tipos de juegos tradicionales como la carrera de los sacos, trompo, rayuela, canicas, como se sabe en la actualidad no están siendo practicados por los niños, dejando a un lado debido a que muchas de las costumbres se han cambiado de generación en generación y muchos de los niños se interesan por otras actividades entre ellas el internet.

Lachi (2015), en su investigación titulada los ‘Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años’, tiene como objetivo principal diseñar una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años. Llego a la siguiente conclusión: La propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque abordar la integralidad de

áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en su proceso de aprendizaje.

### **1.1.3 Contextualización del tema**

El tema fue desarrollado en la institución educativa N° 62177 Zarumilla, UGEL de alto amazonas. Es una institución educativa nacional, mixta, que está situada en el distrito de Balsapuerto, en la provincia de Alto Amazonas, en el departamento de Loreto, en la comunidad de Zarumilla de Balsapuerto. Presenta dos niveles educativos inicial y primaria cuenta con un total de 40 estudiantes. La institución, está conformada por el director, 3 docentes cada uno se encarga de dos grados escolares del nivel primaria. Asimismo, cuenta con una amplia área verde, donde los estudiantes pueden conectarse con la naturaleza y a la vez aprender.

### **1.1.4 Descripción general del tema**

El presente trabajo de suficiencia profesional busca implementar los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la I.E. N° 62177 Zarumilla de la UGEL de Alto Amazonas. Teniendo en cuenta la realidad en la que se encuentran los estudiantes. También, busca el docente tome interés en sus estudiantes para evitar un posible proceso de abandono escolar.

Los juegos tradicionales, se define como la implementación de herramientas didácticas que ayudan a un estudiante a desenvolver su imaginación, creatividad, competencias y personalidad. Cabe resaltar, que no solo educan de forma divertida, sino que ayudan a los niños en formación de aprendizaje a conocer como <sup>o</sup>socializar y como crear su propia personalidad, para hacerlos ciudadanos seguros de sí mismos.

## **1.2 Justificación del tema:**

### **1.2.1 Justificación teórica**

El presente trabajo de suficiencia profesional se justifica teóricamente por los aportes que se han evidenciado en las bases teóricas y en los antecedentes. Donde, señalan que al implementarse los juegos tradicionales para el proceso de aprendizaje los resultados obtenidos indican que si existe una mejora en el aprendizaje de los estudiantes.

Para Vigotsky (1984), "el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (p. 74). Es por ello que este trabajo pretende demostrar que los juegos tradicionales no solo desarrollan la parte social de los estudiantes de primer grado, sino también su aprendizaje, ya que les permite relacionarse con su entorno, desarrollar su creatividad, auto concepto y conocimientos. Es por esto que se puede afirmar que los juegos tradicionales son muy importantes durante el desarrollo de las actividades académicas de los estudiantes ya que permite adquire la dinámica de las relaciones sociales existentes por medio de su participación activa y el desarrollo del aprendizaje.

### **1.2.2 Justificación práctica**

El presente trabajo de suficiencia profesional busca implementar los juegos tradicionales como una estrategia para logra alcanzar un óptimo proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de primer grado de primaria, es decir pretende que los estudiantes se vean beneficiados, puesto que esto les permite desarrollar su aprendizaje cognitivo de manera lúdica y así mismo desarrollar la parte social.

Se puede observar que al desarrollar los juegos tradicionales los estudiantes desarrollan su personalidad, creatividad y destrezas, lo que en un futuro le ayudará a desarrollarse como un ser humano completo, ya que habrá desarrollado la parte cognitiva como la parte social.

### **1.2.3 Justificación social.**

El presente trabajo de suficiencia profesional a nivel social, busca tener un impacto positivo en la plana docente de la institución educativa N° 62177 Zarumilla de Balsapuerto y en los estudiantes de primer grado del nivel primaria, donde los estudiantes se verán beneficiados con la implementación de dichos juegos tradicionales ya que al momento de ser ejecutados ellos aprenderán de manera didáctica y también les aportara en su desarrollo social. Es decir, les ayuda a mejorar su autonomía y socialización, de tal manera que en un futuro puedan de tomar decisiones sin miedo a equivocarse.

La importancia de implementar los juegos tradicionales en primer grado en la Institución Educativa N° 62177 Zarumilla de Balsapuerto es necesaria desde un punto de vista didáctico, puesto que les va permitir a los estudiantes interactuar con sus pares y así poder desarrollar su creatividad y su aprendizaje, ya que ellos se encuentran constantemente aprendiendo y mejorando los conocimientos que han adquirido previamente.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN**

#### **2.1 Bases teóricas del tema.**

UNICEF, define a la educación como un derecho básico de todos los niños, niño y adolescente, que les proporciona habilidades y conocimientos necesarios para desarrollarse como adultos y además les da herramientas para conocer y ejercer sus otros derechos.

Asalia Venegas (2007), en su artículo democracia universitaria, define a la educación como un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto. Asimismo, señala que la educación es un todo individual y supraindividual, supraorgánico. Es dinámica y tiende a perpetuarse mediante una fuerza inértica extraña. Pero también está expuesta a cambios drásticos.

Giraldo et al. (2017) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

Lucero (2017), define al juego como un factor poderoso para la preparación de la vida emocional del niño; jugando se forma y consolida el carácter, se aprende los valores y se estimula el poder creador. Los juegos tradicionales desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, los juegos son de mucha importancia en el desarrollo emocional de los niños y niñas, por lo que es necesario llevarla al campo de la educación formal

Para Sánchez (2001) los juegos tradicionales son en esencia una actividad lúdica, surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, las cuales hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado”, de acuerdo con esto, el juego como singular manifestación cultural permite descubrir “partículas de realidad”, que en manos de los niños posibilitan a su vez grandes “momentos de imaginación.

Giraldo (2017), señala que, a través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto.

## **2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema**

El presente trabajo de suficiencia profesional desarrolla una serie de fases para resolver el principal problema en mención. Estas fases consisten en fomentar la actividad del juego tradicional en los estudiantes de primer grado de la I.E. que se tomó como muestra. Para que el resultado sea exitoso se debe analizar los diferentes factores que se tiene y las diferentes destrezas de los estudiantes.

### ***FASE 1: OBSERVACIÓN***

Se necesita de una observación y diagnóstico del aula, número de estudiantes que se tiene en el aula, destreza física que tienen para poder

realizar este juego y las diferentes deficiencias de aprendizaje que tiene el aula.

De esta manera podremos identificar los juegos que vamos a ejecutar para nuestras actividades académicas, los cuales nos permitirán obtener un mejor aprendizaje.

## ***FASE 2: DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES***

Después de haber observado las diferentes falencias y carencias que presentan los estudiantes en su aprendizaje procedemos a aplicar los juegos tradicionales seleccionados para así poder lograr obtener un mejor aprendizaje en los estudiantes.

Por tanto, los juegos que se trabajaron fueron los siguientes:

### **La lleva:**

Se elige al azar un estudiante que deberá llevar la pelota y debe correr, perseguir a sus compañeros tratando de tocarlos con ella, cuando logre hacerlo el compañero que fue tocado debe realizar el mismo proceso, esta actividad la realizaran en el patio ya que tiene que correr para no ser alcanzados.

Este juego logra regular las emociones, seguir las reglas y realizar un trabajo cooperativo, permitiéndole al estudiante desarrollar aprendizajes sociales y cognitivos.

### **Tumba lata:**

Se formaran dos equipos, con igual número de participantes. El juego consiste en tumbar la mayor cantidad de latas posible.

Los estudiantes se turnarán para uno a uno ir tumbando las latas a una determinada distancia, gana el equipo que logre tumbar más latas.

Este juego logra que los estudiantes realicen un trabajo cooperativo, que aprendan a respetar turnos, tener orden, seguir las consignas dadas por el docente, permitiéndole de esta manera desarrollar de una manera un aprendizaje óptimo.

### **La silla:**

Se les explica la idea del juego y las reglas. Se selecciona un número de participantes y según este número se colocará una silla menos. El juego

consiste en colocar música y que los participantes caminen alrededor de las sillas, cuando la música pare se sentaran, el quede sin silla saldrá del juego.

Este juego logra que los estudiantes regulen sus emociones, escuchen y ejecuten las consignas dadas, respeten a sus compañeros y se diviertan realizando la actividad, permitiéndoles obtener un aprendizaje integral.

#### **Simón Dice:**

Se escoge un compañero por votación, el niño que escogieron en cada será Simón, el resto del grupo deberá hacer lo que Simón dice, siempre y cuando Simón diga por favor y después que hagan lo que dice diga gracias, a los 5 minutos deberán cambiar hasta que todos hayan participado.

Este juego logra desarrollar la parte socio afectiva en los estudiantes, desarrollando su seguridad y confianza durante la ejecución de esta actividad.

### ***FASE 3: EVALUACION DE LAS ACTIVIDADES***

Al aplicar estos juegos tradicionales en los estudiantes se pudo lograr que ellos desarrollen sus destrezas y habilidades, las cuales les permiten obtener un mejor aprendizaje durante el desarrollo de sus actividades cognitivas.

Estos resultados fueron medidos y evaluados con una lista de cotejo, la cual pretendía resaltar indicadores para cada juego y así mostrar si los estudiantes habían alcanzado desarrollar los aprendizajes deseados.

### **2.3. Glosario**

#### ✓ **Aprendizaje:**

Pérez Gómez (1988) define al aprendizaje como procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio

#### ✓ **Atención:**

William James (1890) define la atención como el proceso por el que la mente toma posesión, de forma vivida y clara, de uno de los diversos objetos o trenes de pensamiento que aparecen simultáneamente.

Ballesteros (2000) menciona que la atención es un proceso por el cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas entre las posibles.

✓ **Autoevaluación del alumno:**

Calatayud (2002) define a la autoevaluación es la estrategia por excelencia para educar en la responsabilidad y para aprender a valorar, criticar y a reflexionar sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje individual realizado por el discente

✓ **Criterios de evaluación:**

García (2010) define a los criterios de evaluación como los principios, normas o ideas de valoración en relación a los cuales se emite un juicio valorativo sobre el objeto evaluado.

✓ **Juego:**

Pugmire-Stoy (2001) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Guy Jacquin (1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

✓ **Método de enseñanza:**

Neuner (1981) define al método de enseñanza como un sistema de acciones del maestro encaminado a organizar la actividad práctica y cognoscitiva del estudiante con el objetivo de que asimile sólidamente los contenidos de la educación.

González (2012) señala que un método de enseñanza es el conjunto de técnicas y actividades que un profesor utiliza con el fin de lograr uno o varios

objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica.

## **CAPÍTULO III**

### **APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS**

#### **3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje**

El aporte teórico y práctico que existe en el presente trabajo de suficiencia profesional se centra en la aplicación del juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de primer grado de primaria.

Para este trabajo de suficiencia profesional se tomaron diferentes bases teóricas, trabajos de suficiencia profesional, tesis. Las cuales, de acuerdo a sus resultados, señalaban una mejora en el aprendizaje de sus alumnos después de haber implementado el juego en su plan de estudios, ya que había un estímulo o motivación por parte del alumno.

Podemos observar cada juego aporta un aprendizaje en los estudiantes, por ejemplo:

##### **La lleva:**

Los estudiantes logran regular sus emociones y seguir las reglas determinadas por el docente.

##### **Tumba lata:**

Los estudiantes logran realizar un trabajo cooperativo al momento de realizar los turnos para pasar la pelota a su compañero, también consiguen respetar los turnos y el orden adecuado durante el trabajo.

##### **La silla:**

El estudiante logra escuchar y ejecutar las indicaciones, así mismo tiene la capacidad de lograr autorregular sus emociones al momento de ganar o perder.

##### **Simón Dice:**

Los estudiantes logran desarrollar su confianza al ejecutar esta actividad, así mismo desarrollan seguridad y entusiasmo al hacerlo.

### **3.2 Aportes en las soluciones de problemas del tema desde la experiencia**

Después de observar que muchos docentes no emplean el juego en sus clases y solo se dedican a realizar clases tradicionales, es evidente que los estudiantes de primer grado no logren captar lo que se enseña, ya que ellos necesitan otro método de enseñanza.

Es por ello que se ejecutaron juegos tradicionales durante las actividades académicas, lo que le permito al estudiante lograr desarrollar y alcanzar procesos de aprendizaje sociales y cognitivos.

Estos juegos han sido de mucha ayuda para el maestro y los estudiantes porque les ha permitido desarrollar áreas emocionales y cognitivas, las cuales son necesarias para alcanzar un adecuado aprendizaje.

## **CONCLUSIONES**

1. El presente trabajo de suficiencia tuvo como propósito demostrar que los juegos tradicionales permiten desarrollar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de primer grado, logrando maximizar el aprendizaje cognoscitivo como el aprendizaje social.
2. Los juegos tradicionales ayudan al docente a ejecutar clases dinámicas, permitiéndole así llegar de manera práctica y sencilla al estudiante y que este absorba la mayor cantidad de conocimientos de una manera lúdica.
3. Es muy importante que los padres de familia utilicen estas estrategias en sus hogares, para que de esta manera puedan reforzar el trabajo que el docente realiza en el aula y logrando que el estudiante obtenga un mejor aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

1. Es importante que las instituciones educativas estimulen a sus docentes a utilizar este tipo de estrategias, en sus estudiantes, para que de esta manera realicen clases más amenas, didácticas y prácticas.
2. Los docentes deben hacer uso de estas estrategias de manera continua, para lograr en sus estudiantes un aprendizaje completo, tanto en su desarrollo emocional y cognoscitivo
3. Los padres de familia deben aprender que este tipo de estrategias son muy importantes en la formación de los estudiantes, sobre todo en los estudiantes pequeños que aprenden de una manera más práctica y sencilla, por tal motivo los juegos les permiten desarrollar su imaginación y desarrollo integral.

## REFERENCIAS

Asalia Venegas (2007), artículo democracia universitaria

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n39/art03.pdf&ved=2ahUKEwjLr2kbr6AhUBNTUKHTgiB88QFnoECAkQAQ&usq=A0vVaw36JywB3KW6NbUHz20fuayuCarvajal>. (2009). *La didáctica en la educación*.

<https://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/58fa5a9e8c27a98b58bcc88d86e1873c.pdf>

Chacón. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*.

<http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Giraldo (2017) El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos.

<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Higueras. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente*.

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Leyva. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infanti*.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Lores, D. N. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. Recuperado 19 de septiembre de 2022, de

[https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/html/#:%7E:text=Seg%C3%BA n%20Neuner%20\(1981\)%20el%20m%C3%A9todo,320](https://www.redalyc.org/journal/4757/475753184013/html/#:%7E:text=Seg%C3%BA n%20Neuner%20(1981)%20el%20m%C3%A9todo,320).

Lucero (2017) La aplicación de la estrategia “Juego y Aprendo” para el desarrollo psicomotor grueso en los niños de 3 años de la I.E.I “Virgen del Rosario” de la ciudad de Tacna en el año 2017

---

<http://hdl.handle.net/20.500.12969/1872>

Rodrigo. (2014, junio). *Mejora de las capacidades atencionales en Educación Infantil*.

[https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/808/4/TFG\\_RodrigoRodrguez%2CManuela.pdf](https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/808/4/TFG_RodrigoRodrguez%2CManuela.pdf)

Sanchez (2001) El juego en Educación Infantil

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/235854122.pdf&ved=2ahUKEwjDtqTnkLr6AhW9ppUCHfJpBpoQFnoECBoQAQ&usg=AOvVaw3t7clNwEj6VY-4hD\\_TDmeJ](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/235854122.pdf&ved=2ahUKEwjDtqTnkLr6AhW9ppUCHfJpBpoQFnoECBoQAQ&usg=AOvVaw3t7clNwEj6VY-4hD_TDmeJ)

UNICEFF (2022) Educación

[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.unicef.org/es/educacion&ved=2ahUKEwij3aXskrr6AhVcpZUCHZ8JD64QtwJ6BAgREAE&usg=AOvVaw3N1K-9Z9Va\\_AFRnBPsD18t](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.unicef.org/es/educacion&ved=2ahUKEwij3aXskrr6AhVcpZUCHZ8JD64QtwJ6BAgREAE&usg=AOvVaw3N1K-9Z9Va_AFRnBPsD18t)

## **ANEXOS**

### **ANEXO 1**

#### **Estudiantes realizando juegos tradicionales**

Fig. N1 Los estudiantes realizan la actividad la lleva siguiendo las normas dadas por el docente.



Fig. N2 Los estudiantes realizan la actividad el tumba lata en equipos respetando el orden y las normas dadas.



Fig. N3 Los estudiantes realizan la actividad la sogá, dividiéndose en grupos respetando el orden y los turnos.



Fig. N4 Los estudiantes realizan la actividad de fuerza, con la ayuda del docente, respetando las indicaciones dadas.



## ANEXO 2

## Ficha de observación

| Objetivo   | Actividad  |
|--|--|
| <p>Los estudiantes logran regular sus emociones y seguir las reglas determinadas por el docente.</p>   | <p><b>La lleva:</b></p> <p>Se elige al azar un estudiante que deberá llevar la pelota y debe correr, perseguir a sus compañeros tratando de tocarlos con ella, cuando logre hacerlo el compañero que fue tocado debe realizar el mismo proceso, esta actividad la realizaran en el patio ya que tiene que correr para no ser alcanzados.</p> |
| <p>Los estudiantes logran realizar un trabajo cooperativo al momento de realizar los turnos para pasar la pelota a su compañero, también consiguen respetar los turnos y el orden adecuado durante el trabajo.</p> | <p><b>Tumba lata:</b></p> <p>Se formaras dos equipos, con igual número de participantes. El juego consiste en tumbar la mayor cantidad de latas posible.</p> <p>Los estudiantes se turnarán para uno a uno ir tumbando las latas a una determinada distancia, gana el equipo que logre tumbar más latas.</p>                                 |
| <p>El estudiante logra escuchar y ejecutar las indicaciones, así mismo tiene la capacidad de lograr autorregular sus emociones al momento de ganar o perder.</p>   | <p><b>La silla:</b></p> <p>Se les explica la idea del juego y las reglas. Se selecciona un número de participantes y según este número se colocará una silla menos. El juego consiste en colocar música y que los participantes caminen alrededor de las sillas, cuando la música pare se sentaran, el quede sin silla saldrá del</p>        |

|  |   |
|--|---|
|  | juego.  |
| Los estudiantes logran desarrollar su confianza al ejecutar esta actividad, así mismo desarrollan seguridad y entusiasmo al hacerlo. | <p><b>Simón Dice:</b></p> <p>Se escoge un compañero por votación, el niño que escogieron en cada será Simón, el resto del grupo deberá hacer lo que Simón dice, siempre y cuando Simón diga por favor y después que hagan lo que dice diga gracias, a los 5 minutos deberán cambiar hasta que todos hayan participado</p> |

### ANEXO 3

#### Lista de cotejo

| Nº | Nombres y apellidos            | La lleva                 |                          |                    | Tumba lata                  |                    |                                       | La silla                 |                          |                           | Simón Dice               |                      |                                 |
|----|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------|-----------------------------|--------------------|---------------------------------------|--------------------------|--------------------------|---------------------------|--------------------------|----------------------|---------------------------------|
|    |                                | Escucha las normas dadas | Ejecuta las normas dadas | Respeto los turnos | Realiza trabajo cooperativo | Respeto los turnos | Respeto el orden durante la actividad | Escucha las normas dadas | Ejecuta las normas dadas | Autorregula sus emociones | Escucha las normas dadas | Desarrolla confianza | Presenta seguridad y entusiasmo |
| 1  | Asipali Chanchari Saida Isabel |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 2  | Inuma Asipali Fredy            |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 3  | Inuma Asipali Ardery           |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 4  | InumaLomas Franklin            |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 5  | Inuma Pizango                  |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 6  | Inuma Pizango Andy             |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 7  | Inuma Pizango Geiner           |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 8  | Inuma Pizango Gicela Aracely   |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 9  | Panaifo Tangoa darvin          |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 10 | Pizango Inuma Nataly Edith     |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 11 | Pizango Inuma Ronald           |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |
| 12 | Tangoa Lancha Michael          |                          |                          |                    |                             |                    |                                       |                          |                          |                           |                          |                      |                                 |

