UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS

FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"EL JUEGO DIDACTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS"

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADA POR

Bach. LIZ LEDY ESPINOZA VARILLAS

https://orcid.org/0009-0000-858X

ASESOR

MG. MANUEL ANTONIO HERNANDEZ FELIX

https://orcid.org/0000-0002-4952-6105

LIMA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi madre Celestina Varillas, ya que gracias a su trabajo y esfuerzo me ayudo a culminar mis estudios profesionales.

A mi esposo Moisés a mis hijos Stephany y Liam por su paciencia y apoyo durante mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Debo agradecer a mis maestros de la UAP por sus orientaciones y paciencia en la formación profesional de la carrera que quiero y me apasiona

RESUMEN

El presente trabajo de investigación llevo como título: Juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima

Así mismo tuvo como finalidad conocer la influencia del juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 años de educación Inicial de la Institución Educativa ““Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima

Para la realización de este trabajo de suficiencia se evaluó con una lista de cotejo, la cual nos demostró los jugos didácticos influye en le desarrollo de proceso de aprendizaje en los niños de 04 años, permitiéndoles alcanzar un desarrollo integral el cual se verá reflejado en el nivel primaria.

Palabras Clave: Juego didáctico – aprendizaje

ÍNDICE

HOJA DE RESPETO…….....….i
CARÁTULA…….....…..ii
DEDICATORIA iii
AGRADECIMIENTO iv
RESUMEN v
ÍNDICE DE CONTENIDOS ……vi
INTRODUCCIÓN vii
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……..3
1.1.3 Contextualización del tema……..…4
1.1.4 Descripción general del tema……... 4
1.2 Justificación del tema…….5
1.2.1 Justificación teórica……5
1.2.2 Justificación práctica……..5
1.2.3 Justificación social……6
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN……7
2.1 Bases teóricas del tema……7
2.2 Descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema..17.
2.3 Glosario……18
CAPÍTULO III. APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS……..19
3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje……19
3.2 Aportes en las soluciones del problema desde la experiencia……22
CONCLUSIONES…….…23
RECOMENDACIONES……24
REFERENCIAS……..25
ANEXOS…….28

INTRODUCCIÓN

Por medio del presente trabajo de investigación se presenta el tema Juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima

Así mismo tiene como propósito conocer la influencia del juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 años de educación Inicial de la Institución Educativa ““Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima, ya que la primera infancia es la etapa de mayor importancia en el desarrollo del ser humano, y es justamente aquí donde se produce el desarrollan físico y mental. Es importante comprender que es necesario estimular el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que esta beneficiara el desarrollo integral de los niños.

EL presente trabajo de suficiencia profesional consta de la siguiente estructura; primero Capítulo I: Aspectos generales del tema, descripción de la realidad problemática,antecedentes, contextualización del tema, descripción general del tema; justificación deltema, justificación teórica, justificación práctica, justificación social. Capítulo II:Fundamentación, bases teóricas del tema, descripción de las metodologías y procedimientos para la resolver el tema, glosario. Capítulo III: Aportes y desarrollo de experiencias, se menciona aportes teóricos y prácticos en el proceso enseñanza y aprendizaje, aportes y soluciones del problema desde la experiencia; 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

Para que el infante desarrolle plenamente el proceso de enseñanza aprendizaje debemos considerar los recursos y estrategias que los maestros deben de emplear en el desarrollo de esta, para alcanzar de manera autónoma un adecuado desarrollo físico y mental. en la Institución Educativa “Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima,se ha observado que los niños de 4 años no han desarrollado correctamente sus habilidades cognitivas y motrices y esto se debe a que muchos de los maestros y padres no aplican estrategias correctas para alcanzar este proceso.

En el contexto internacional, la educación preescolar se ha institucionalizado y los docentes, con el afán de categorizarse en la enseñanza, se han dedicado, en su gran mayoría, a desplegar destrezas exclusivamente cognitivas descuidando, en gran parte, el juego como didáctica para desarrollar mejor los conocimientos previos. Asimismo, existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el sano desarrollo de los niños desde la primera etapa de la vida. Tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, un

medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

En el Perú con el transcurrir de los años se ha observado que diversas IE del nivel de inicial no hacen uso del juego didáctico como estrategia para optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje, sin tener en cuenta que esta se puede convertir en su arma principal; puesto que los niños no comprenden temas sinanalizarlos y gracias a ellos pueden aprenderlos de manera didáctica, mediante el descubrimiento, exploración y experimentación; Se debe tener en cuenta que con el uso del juego es muy fácil de llegar a los niños, ya que ayuda al desarrollo motor, expresión y creatividad. Iniciando con movimientoscompletos del cuerpo y posteriormente con cada parte como son los codos, brazos, dedos, manos. El movimiento motriz debe incluirse en la estimulación con diversos juegos que permitan la comunicación entre las personas a travésde este movimiento. Por lo tanto, se pueden utilizar estrategias que ayuden aadquirir una adecuada adquisición de conocimientos.

También se ha podido observar en Institución Educativa "Educativa "Ingenieros UNI" del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima que las maestras no incluyen en todo el proceso deaprendizaje dichas estrategias, muchas veces por que no cuentas con el tiempo suficiente dentro de su programación o no cuentan con materiales adecuados o el espacio adecuado para realizar la actividad, si tomar en cuenta que estas estrategias despiertan el interés del niño, generando la formación de nuevos aprendizajes por medio de la experimentación y el progreso de la sensibilidad, percepción y creatividad, pero sobre todo contribuyen a descubrir y mejorar sus destrezas y por ende un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje

1.1.2 Antecedentes

Arévalo y Carreazo (2019) en su tesis titulada *"El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos"* Tuvo como objetivo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula Jardín "A" muestran un desinterés por las actividades académicas. Entre otras el autor llego a la siguiente conclusión: que todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica.

Garnica (2019) en su investigación titulada: "*Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad"* Tuvo como objetivo diseñar un manual que contenga orientaciones metodológicas para aplicarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la pre- matemática mediante actividades lúdicas. Entre otras el autor llego a la siguienteconclusión: El juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje principalmente en el desarrollo de las funciones básicas de los niños que se inician en el mundo de las matemáticas.

Montero (2022) en su investigación titulada*: "El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicia*" Tuvo como objetivo proponer una estrategia didáctica orientado a la contribución y mejora de las competencias matemáticas en los niños y niñas de cinco años de Educación Inicial. Entre otras la autora concluye que el estudio tiene una perspectiva formativa sólida que conllevará a enriquecer y transformar la práctica didáctica y pedagógica en el aula.

Vera (2019) en su tesis denominada *“El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de educación inicial”* Tuvo como objetivo proponer mejorar la psicomotricidad en niños de cuatro años de Educción Inicial. Entre otras el autor concluyo que utilizar el juego didáctico se puede mejorar la motricidad en los niños de 4 años.

Zea (2021) en su investigación titulada*: ““El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013*” Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área lógico matemática en los niños y niñas de 5 años. Entre otras la autora concluye que existe una correlación positiva entre el juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje de las capacidades del área de matemática.

1.1.3 Contextualización del tema

Esta investigación de desarrollo en la Institución Educativa Ingenieros UNI” se ubica en el pasaje Pizarro s/n zona Bulevar del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima” la cual presenta 3 niveles: inicial. Primaria y secundaria, cuenta con 3 aulas de inicial, 6 aulas en primaria y 5 en secundaria, La institución está conformada por 1 director, 35 docentes, 1 auxiliares y 1 personal administrativo, tiene un aproximad de 185 estudiantes.

1.1.4 Descripción general del tema

La presente investigación busca conocer la influencia del juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 años de educación Inicial de la Institución Educativa “Ingenieros UNI” del

Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima, considerando que, en la actualidad, como resultado del uso indistinto de los recursos Tic, no se estimula adecuadamente el proceso de enseñanza aprendizaje la cual es preponderante en el desarrollo integral del niño.

Se sabe también que en la Institución Educativa no existen zonas de juegos adecuados para que los niños trabajen de una forma adecuada, no hay desarrollo de la motricidad gruesa, los niños tienen dificultades al saltar, correr con libertad, no tienen libertad para desarrollar sus habilidades motoras, destrezas y no desarrollan adecuadamente los conocimientos previos, tienen dificultades en el aprendizaje en grupo, la retención no es duradera lo que aprende se olvida para el día siguiente.

1.2 Justificación del tema

1.2.1 Justificación teórica

La presente investigación se justifica teóricamente por los aportes que se han evidenciado en las bases teóricas y en los antecedentes, así mismo permitirá a los maestros hacer uso de Juegos didácticos como herramienta para perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje, beneficiando de esta manera a los niños de 4 años de Educación Inicial de la de la Institución Educativa “Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima y logrando alcanzar un adecuado desarrollo cognitivo de los niños, lo cual les permitirá desarrollarse con éxito en las diferentes etapas de su vida.

1.2.2 Justificación práctica

La presente investigación se justifica prácticamente porque su aplicaciónserá un gran aporte que contribuirá a perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 4 años de Educación Inicial

de la Institución Educativa Ingenieros UNI" del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima, ya que muchos de ellos cuentan con déficits en su desarrollo psicomotor, lo cual se refleja al momento de ejecutar las actividadesacadémicas en las aulas de clase, es por ello que es de suma importancia quelos docentes centren su trabajo en la estimulación de estas habilidades en esta etapa del nivel inicial, para que cuando el niño llegue al nivel primario nopresente dificultades en su desarrollo cognitivo.

1.2.3 Justificación social

La presente investigación a nivel social, busca generar conciencia en losDirectores, maestros y comunidad educativa la importancia del uso de los

Juegos didácticos como estrategia para perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje de la Institución Educativa Ingenieros UNI" del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima y de esta manera puesto que esto permitirá a los maestros diseñar sesiones de clase didácticas haciendo uso juegos que le permitan estimular el proceso de enseñanza aprendizaje , así mismo benefician a losniños de del nivel inicial en su formación integral, cabe recalcar que la presente investigación será un punto de partida para solucionar los problemas que se relacione con esta en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 añosde educación Inicial.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1 Bases teóricas del tema.

2.1.1 Definición de Juego

Berger y Thompson (2007), señalan que “el juego es uno de los medios más importantes que tiene el ser humano para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones” (p. 50). Es decir, se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

De otro lado, Abad (2008), sostiene que el juego “es un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetosy hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras” (p. 52). Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Por su parte, Fagoaga (2014), afirma que “el juego es una acción libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensióny alegría” (p. 14).

En síntesis, el juego es una actividad innata y fundamental que logra el proceso integral del niño, cualquier aprendizaje que se dé por medio del

juego se hace placentero y duradero, por ser un movimiento espontáneo y satisfactorio donde el niño explora y modifica su realidad en fantasía.

2.1.2 Características del Juego

Bruner (1984), sostiene que el juego presenta una serie de características como:

- Pérdida de vínculo entre los medios y los fines. Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Se juega porque sí.
- El juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que se ha llamado un escenario (un ambiente, un espacio, unos objetos, unos compañeros).
- Es una proyección hacia el mundo exterior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.
- Es una fuente de placer
- Es espontáneo y voluntario

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica.

Los docentes podemos sugerir a un niño y/o niña que juegue a tal o cual cosa, se le puede estimular a que juegue con otros niños y niñas pero cuando tal estímulo es tan fuerte que lleva al niño y/o niña a jugar sin tener ganas el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo.

La actividad fundamental del niño y la niña es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño y la niña debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según seala

edad y la necesidad del juego.

2.1.3 Clasificación del Juego

La clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Los juegos pueden ser clasificados en base a

a) Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos deexterior

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correrempujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores

b) Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido yjuego presenciado.

Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio –físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego.

En todos ellos los educadores tienen un papel de, -enseñar- y de –dirigir- el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

c) Juego según el número de participantes: Juego individual,Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmenteel niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetesque le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente,pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que

aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales -o de interacción social- .

Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar enpareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros.

En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

d) Juegos según la actividad que promueve en el niño:

Juegos sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegosen los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas devida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor

-desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestosque inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidadesmotrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Los juegos verbales: Favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por partedel niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles- exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entrelas piezas.

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales

y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Juegos de fantasía: Permiten al niño dejar por un tiempo la realidady sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo. Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

e) Según el momento en que se encuentra el grupo:

Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil, aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humanoes un recurso relativamente nuevo peno que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear. Tenemos: Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión.

2.1.4 El juego y la practica pedagógica

El docente no se limitará a tolerar o incluso estimular el juego; facilitará en ocasiones su entrada en la clase, cuidando de que se respeten las condiciones ecológicas y el equilibrio y la salud del cuerpo.

En tal caso, el docente podrá, cuando lo estime necesario, destacar más una actividad dada, partiendo de un juego en el que ésta esté muy presente, sin perjuicio de modificar (simplificar, aclarar o, por el contrario, complejificar) las condiciones del juego. El hecho de partir del juego para utilizarlo con fines educativos no supone que vaya a perder sus características propias, ni que hayan de ser esclavos de los caracteres absolutamente específicos de un determinado juego, simplemente porque existe como tal. Será en el plano local, en cada cultura, donde se podrán buscar las estructuras subyacentes a los juegos, y que se refieren a las actividades que los niños llevan a cabo durante su desarrollo.

La única condición imperativa para esta utilización pedagógica deljuego es que nunca haya imposición, aun cuando pueda ser necesario conducir u orientar la actividad lúdica transfiriéndola o generalizándola.

En todo caso, es conveniente partir de juegos y materiales (juguetes) pertenecientes al repertorio del grupo de referencia del niño. La utilización de juegos y objetos lúdicos endógenos es financieramente menos gravosa que la importación de juegos y juguetes que, por lo demás, no se adaptan necesariamente al caso. En efecto, aquellos tipos de materiales pueden encontrarse sobre el terreno o fabricarse a partir de materiales naturales o artificiales locales y utilizando las competencias de individuos aislados o en grupo. Además de estas razones, la opción por los juegos endógenos corresponde a una mayor eficacia psicopedagógica. Sólo excepcionalmente y con mucha precaución se podrá recurrir a juegos exógenos.

Sin embargo, el respeto de los juegos y juguetes endógenos no debe conducir al fetichismo que a veces se observa. Hay que tener en cuenta

también la rapidez con que los niños asimilan los elementos nuevos y admitir que algunos juegos adoptados o adaptados pueden llegar a ser tan suyos como los juegos tradicionales.

Hay que guardarse de mantener el juego practicado en la escuela algunos elementos heredados del pasado como la segregación sexual, practicada en las actividades lúdicas infantiles de numerosos países.

El docente deberá proceder a un censo sistemático y al estudio delos materiales lúdicos, juegos y juguetes, existentes localmente, que se agruparán en cinco tipos principales:

- Conjunto de ejercicios, actitudes y comportamientos físicos: carrera, salto, persecución, etc.
- Conjunto de expresiones verbales: cantilenas, relatos, cuentos, adivinanzas, juegos lógicos y de razonamiento.
- Conjunto de objetos concretos, figurativos y simbólicos: muñecos y muñecas, máscaras y otros objetos significantes.
- Conjunto de comportamientos plásticos: coreografía, teatro, transformación de las apariencias, dibujo, modelado. Conjunto de objetos que no tienen ningún destino lúdico preciso, peroque pueden adquirirlo por la atracción que ejercen y el servicio que pueden prestar al sujeto.

2.1.5 Definición de aprendizaje significativo

Ausubel (1983), lo define como “los nuevos conocimientos que se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno” (p. 61). Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Sánchez (2010), sostiene que el aprendizaje significativo “es el resultado de las interacciones de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser

funcional en determinado momento de la vida del individuo" (p.71)

Por su parte, Rivera (2010), manifiesta que "para que una persona pueda aprender significativamente, es necesario que el material que debe aprender se preste a ello, que sea potencialmente significativo" (p. 15). Es decir, se trata de que la información, el contenido que se le propone, sea significativo desde el punto de vista de su estructura interna, que sea coherente, claro y organizado, no arbitrario ni confuso.

Díaz-Barriga (2010), manifiesta que el aprendizaje significativo "esaquel que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes" (p. 48).

El aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. Así, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos con el tiempoteniendo la motivación y las creencias personales sobre lo que es importante aprender un papel muy relevante. Esto conlleva dotar al nuevo conocimiento de un sentido único para cada persona, ya que cada uno tenemos nuestra historia vital.

2.1.6 Definición de aprendizaje significativo

David Ausubel recalca la expresión aprendizaje significativo para contrastarla con el aprendizaje memorístico.

Ausubel (1983), afirma que las características del aprendizaje significativo son (p. 45):

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.

- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presentaporque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.

El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a loscontenidos presentados por el profesor

2.1.6 Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

Ausubel (1983) citado por Gonzáles (2010), nos señala que para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario que se cumplan tres condiciones:

- **Significatividad psicológica del material.** Se refiere a la posibilidad de que el niño(a) conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos son comprensibles para el niño(a). El niño(a) debe contener ideas innovadoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el niño(a) guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.
- **Significatividad lógica del material.** El material presentado debe tener una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. Los conceptos que el docente presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.
- **Actitud favorable del niño(a).** El niño(a) que no quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin

embargo, el aprendizaje no puede darse si el niño(a) noquiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación (p. 95).

2.2 Descripción de la metodología y procedimientos para resolver el tema

El presente trabajo de suficiencia profesional plantea la siguiente metodología, en una secuencia en fases:

- FASE 1: Observación y diagnóstico del uso del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje
  - Momento 1: se observa como los niños realizan los juegos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
  - Momento 2: se analizó el comportamiento de los niños durante el juego.
  - Periodo: se realizó diariamente al ingresar los niños al aula de clase, durante sus actividades permanentes y espontaneas, duro un aproximado de 1 semana.

- FASE 2: Planificación
  - Momento 1: se elaboran sesiones de clase en la cual se haga uso del juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
  - Momento 2: se ejecutan sesiones en la cual se hizo uso del juego durante el proceso de enseñanza aprendizaje.
  - Periodo: se realizó en 2 momentos, primero se planificaron y elaboraron las sesiones de clase que se trabajarían durante la unidad didáctica lo cual se realizó durante 1 semana con apoyo de las maestras y posterior a ello se desarrollaron las sesiones durante el tiempo que dura la unidad.

- FASE 3: Evaluación.
  - Momento 1: se evalúa a los estudiantes mediante la lista de cotejo.
  - Momento 2: se registran los resultaos obtenidos

- Periodo: Este se realizó en 2 momentos, primero se evaluó con la ayuda de la lista de cotejo durante la sesión de clase y el registro de los resultados se obtuvieron en 3 días después de revisar el instrumento de evaluación.

2.3. Glosario

- **Estrategia**

  Thomnsom 1998oki (2013) “es el patrón de los movimientos de la organización y de los enfoques de la dirección que se usa para lograr los objetivos organizacionales y para luchar por la misión de la organización”

- **Juego**

  Pugmire (1996) “acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario.”

- **Aprendizaje**

  Bruner (1997) lo define como “categorización o procesos mediante los cuales simplificamos la interacción con la realidad a partir de la agrupación de objetos, sucesos o conceptos (por ejemplo, el perro y el gato son animales).”

- **Aprendizaje significativo**

  Piaget (2019) lo define como “ocurre cuando la información nueva se integra de manera coherente con los conocimientos previos del estudiante”.

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1 Aportes teóricos y prácticos para el proceso enseñanza y aprendizaje

El aporte teórico y práctico de los Juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima., se fundamenta en conocer la influencia del juego didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 años, ya que de esta manera permitirá al niño aprender de una manera lúdica.:

- FASE 1: FASE 1: Observación y diagnóstico del uso del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje
  - **Momento 1:**

Maestro: Con la ayuda de la ficha de observación y actividades permanentes y lúdicas se observa el aprendizaje de los niños

- Observación sistémica y asistemica se realizó con el objetivo de observar el proceso de aprendizaje de los niños, durante el juego, el cual es registrado por la maestra.
- Actividades permanentes Al momento de ingresar los niños al salón de clase se observó su desenvolvimiento e interacción con sus pares.
- Actividades lúdicas: se realizan de manera espontánea, antes de iniciar las actividades académicas.

  - **Momento 2:** se analiza como es el aprendizaje de los niños en el aula.

- Anecdotario: se utilizó para escribir las actitudes de los niños al momento de las actividades lúdicas y permanentes
- Guía de observación: permitió registras a detalle las el desenvolvimiento de cada niño al momento de desarrollar las actividades lúdicas y permanentes.

Niño: se les motivo antes de iniciar la sesión de clase a realizar las actividades lúdicas y permanentes de manera espontánea.

- Periodo: La observación y diagnostico se realizó diariamente al ingresar los niños al aula de clase, durante sus actividades permanentes y espontaneas, duro un aproximado de 1 semana.

- FASE 2: Planificación y desarrollo de Actividades

  Maestro: planifica, diseña, elabora y desarrolla sesiones de clase insertando los juegos didácticos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

- Momento 1: se insertan los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de las diferentes sesiones de clase
- Diario de clase: permitió seleccionar, organizar y definir que, actividades se debieron utilizar durante las sesiones de clase.
- Sesiones de clase: se diseñan sesiones de clase en las cuales se hace uso de los juegos didácticos para desarrollar el aprendizaje de los niños.
- Momento 2: se desarrollan las sesiones de clase haciendo uso de los juegos didácticos.
- Sesiones de clase: en esta se desarrollaron diversas sesiones en las cuales se desarrollaron diversos juegos didácticos como:
  - Juego con pinzas de la ropa.
  - Juego con gomas elásticas.
  - Juegos con un colador o escurridor.
  - Juegos con tapones de botellas o bricks
  - Juego con cremalleras y botones.
  - Juegos con plastilina.

Niño: se le motivo a desarrollar las actividades lúdicas con entusiasmo y empatía para de esta manera obtener u optimo desarrollo en su aprendizaje.

- Perdido: Este se realizó en 2 momentos, primero se planificaron y elaboraron las sesiones de clase que se trabajarían durante la unidad didáctica lo cual se realizó durante 1 semana y posterior a ello se desarrollaron las sesiones durante el tiempo que dura la unidad.

- FASE 3: Evaluación.
- Momento 1: aplicación del instrumento de evaluación
- Lista de cotejo: se utilizó para registrar como los juegos didácticos influyen en el proceso de aprendizaje de los niños.
- Momento 2: se registran los resultados
- Registro auxiliar: Los resultados obtenidos demuestran que al aplicar juegos didácticos los niños mejoran sus aprendizajes.

  Niño: logro realizar los juegos didácticos de manera divertida y práctica, desarrollando correctamente su aprendizaje integral.

- Perdido: Este se realizó en 2 momentos, primero se evaluó con la ayuda de la lista de cotejo durante la sesión de clase y el registro de los resultados se obtuvieron en 3 días después de revisar el instrumento de evaluación

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

El presente trabajo se ejecutó en el nivel inicial de la Institución Educativa “Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima a, y después de confirmar que efectivamente los juegos didácticos mejoran el proceso de aprendizaje de los niños, de tal manera que se propuso lo siguiente:

- Capacitar a los maestros sobre la importancia de los juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje.
- Planificar sesiones de clase en las cuales se encuentren los juegos didácticos

para estimular el desarrollo del aprendizaje en los niños de educación inicial

- Ejecutar sesiones de clase periódicas en las cuales se puedan trabajar los juegos didácticos para estimular el desarrollo del aprendizaje en las diferentes áreas, por tal motivo se aplicó lo siguiente:
- Juego con pinza de ropa: Ayudo a desarrollar las habilidades manuales clasificadas como de motricidad fina. Otros aprendizajes: los colores, contar, clasificar, realización de series. El inicio de las matemáticas. Nos permitirá introducir reglas de juego ordenadas y sencillas.
- Juego con plastilina: ayudo a que los pequeños mejoren su desarrollo y destreza con las manos, también la imaginación.
- Juego con colador: favoreció la concentración, la coordinación ojo-mano, el agarre en pinza y aporta conceptos matemáticos de clasificación, series y secuencias.
- Juego con botones: ejercito la coordinación ojo-mano, habilidades motoras finas y amplíen su imaginación creando y diseñando patrones únicos.

Así mismo podemos afirmar que utilizar los juegos didácticos como estrategias de enseñanza, nos permite mejorar el aprendizaje en los niños, siendo necesario concientizar a los padres de familia la importancia de estimular correctamente el aprendizaje de sus niños, para que cuando pasen a los siguientes niveles educativos no tengan dificultades en las diferentes áreas

-
- .

CONCLUSIONES

Después de la revisión del material teórico prácticos descritos en el presente trabajo de suficiencia profesional, se concluye que efectivamente los juegos didácticos influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños de 04 años de educación Inicial de la Institución Educativa ““Ingenieros UNI” del Distrito de Huaral, Departamento de Huaral, Provincia de Lima

.

RECOMENDACIONES

La Institución Educativa deben exigir la planificación y ejecución de los juegos didácticos para mejorar el proceso de aprendizaje en los niños del nivel inicial, fomentando unadecuado desarrollo integral.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Abad J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil.* Madrid: Universidad complutense de Madrid.

Arévalo, M. y Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín "A" del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos*. (Tesis de Licenciatura). Cartagena: Universidad de Cartagena. Recuperado de: http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf

Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el Jardín de Ibagué – 2015.* (Tesis de Maestría). Lima: Universidad Privada Norbert Wiener. Recuperado de: http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/649/MAESTRO%20-%20GARC%C3%8DA%20MENDOZA%20LISANDRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. (2° Ed.). México D.F.: Trillas.

Ausubel, D. (1987). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva.* Barcelona: Paidós.

Beltrán, J. (2003). *Estrategias de aprendizaje.* Revista de educación. Madrid: Universidad Complutense.

Berger, S. y Thompson, K. (2007). *Psicología del desarrollo. Infancia y Adolescencia*. (7º Ed). Madrid: Panamericana.

Bernardo, J. (2014). *Estrategias de aprendizaje: Para aprender más y mejor*. Madrid: RIALP.

Bisquerra, R. (2014). *Metodología de la Investigación Educativa.* Madrid: Muralla.

Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.

Campos, M. Chacc, I. y Gálvez, P. (2016). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Carabús, O., Freiría, J. y Scaglia, A. (2009). *Creatividad, actitudes y educación.* Buenos Aires: Biblos.

Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica.* Lima: San Marcos.

Cervantes, G. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*. Lima: Universidad San Martín de Porres.

Constitución Política del Perú (1993). Disponible en: http://portal.jne.gob.pe/informacionlegal/Constitucin%20y%20Leyes1/CONSTITUCION%20POLITICA%20DEL%20PERU.pdf

Díaz Barriga, F. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México D.F.: McGraw Hill.

Díaz, J. (2012). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño.* Editorial trillas. México 2002

Fagoaga, J. (2014). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares.* Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

Garnica, G. (2014). *Actividades lúdicas para la iniciación en el mundo de la matemática de los niños de 4 a 6 años de edad*. Quito: Universidad Tecnológica Equinoccial.

Gonzáles, D. (2010). *La importancia de promover en el aula estrategias de aprendizaje para elevar el nivel escolar*. Cuba: Centro Universitario José Martí Pérez.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6º Ed.). México D.F.: Mc. Graw-Hill Interamericana.

Montero, G. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial.* (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2202/2/2015_Montero.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2013). *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: UNESCO. Recuperado de: http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf

Pancho, M. (2016). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela "nueve de octubre" de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año 2014 – 2015*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.

Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Pozo, J. (2010). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. 10º Edición. Madrid: Ediciones Morata.

Rivera, I. (2010). *Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica*. Madrid: Pearson.

Sánchez, M. (2010). *El aprendizaje significativo psicopedagógico.* México D.F.: Alfaomega.

Silva, G. (2013). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia.* Lima: GRADE.

Taylor, D. (2012). *Designing and planning for play*. Londres: CABE.

Vera, N. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de educación inicial.* (Tesis de Maestría). Lima: Universidad San Ignacio De Loyola. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/1971/2/2015_Vera.pdf

Zea, L. (2013). *El juego como estrategia pedagógica y el aprendizaje en el área de lógico matemática de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 608 Mercurio Puente Piedra 2013.* (Tesis de Maestría). Lima; Universidad César Vallejo. Recuperado de: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/13133/Zea_TLP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

01 Panel Fotográfico

Fig. 1: Vista frontal de la Institución Educativa

Fig. 2: Niños realizando actividades lúdicas dentro del aula

Fig. 3: Niños de 4 años realizando actividades con plastilina artesanal

Fig. 4: Niños de 4 años trabajando con los ganchos de ropa

Anexo 02

LISTA DE COTEJOS

APELLIDOS Y NOMBRE DEL NIÑO (A)

COORDINACIÓN VISO MANUAL	ESCALA		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1) Copia dibujos sencillos intentando ser fiel al modelo.			
2) Reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimientos, rectos, espirales, diagonales y circulares.			
3) Modela con plastilina figuras variadas.			
4) Enhebra hilo en círculos, con la forma de cuadrados y rectángulos en cartón y cartulina.			
5) Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas.			
6) Recorta papel con la mano para la técnica del collage.			
7) Realiza bolitas de papel crepe y las pegas sobre las líneas de un dibujo.			
8) Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.			
COORDINACIÓN FACIAL			
9) Entona la canción que escuchas siguiendo el sonido.			
10) Imita sonidos de objetos de su entorno.			

Anexo 03

Modelo de sesión

1. Datos Generales
   - Institución Educativa:
   - Área: Matemática y Comunicación
   - Tema: Haciendo pelotas de papel
   - Sección / Edad: Única 4 años
   - Fecha:
   - Profesora:

2. Logros de aprendizaje

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Números y Operaciones	Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, triangulo, circulo, rectángulo y rombo	Identifica semejanzas y diferencias entre objetos: observando y tocando.	La observación y lista de cotejo
Comunicación	Expresión y apreciación grafico Plástica	Utiliza adecuadamente diversos materiales propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Explora y utiliza temperas, plastilina, etc, para desarrollar su expresión plástica con cuidado.	La observación y lista de cotejo.

3. Programación de actividades

- **Propósito:** A través del juego identifican el círculo y otras figuras.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Sentados sobre el tapete y en semicírculo proponemos a los niños y niñas a jugar "ritmo a go go", explicamos cómo se realizará el juego. Empieza uno diciendo: ritmo a go go, diga usted nombre de objetos que tengan forma de círculo; por ejemplo: platos, anillo, llantas, y otros. Damos las indicaciones una, dos hasta tres veces para que los niños (as) comprendan el juego; luego invitamos a un niño para que realice el juego.	Goma. Colores. Plumones.
DESARROLLO	Una vez terminado el juego recordamos aquellos objetos que nombramos y que tienen la forma circular y en un papelote los vamos dibujando, procurando que todos los niños participen. Creamos expectativas preguntándoles si podríamos armar algunas figuras con el papel periódico. ¿Cómo creen que lo podríamos hacer?, ¿Qué figuras podríamos hacer con el papel periódico?, ¿todas las pelotas que hemos armado con el papel periódico son iguales?, ¿Para qué nos servirá? Anotamos las respuestas que nos dictan los niños en el papelote y luego los invitamos a pintar con temperas las pelotas que han elaborado con el color que desean.	
CIERRE	Comentamos la actividad y jugamos con las pelotas de papel que hemos elaborado. Luego la colocamos en el sector de construcción.	

Lista de cotejo de la Sesión de Aprendizaje

Institución Educativa:

Nombre de la actividad: Haciendo pelotas de papel

Aula: Unica

Sesión de aprendizaje				
Niños	Rasga papel en la mano para realizar en collage y los pega por el camino	Se desplaza por líneas rectas y curvas	Demuestra coordinación De sus movimientos	Logros de aprendizaje
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				