

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGOGICA PRIVADA

“MARÍA MONTESSORI”



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Trabajo de investigación Presentado por las
alumnas:

Llmacponcca Jaramillo Yoselin

Rodríguez Mollohuanca Janeth milagros

Para optar el grado académico de Bachiller en
Educación.

Asesora: Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERÚ




2023



25% Similitud general

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

Fuentes principales

- 24%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

DEDICATORIA

Es habitual encontrar tesis que contengan dedicatorias dirigidas a Dios, como el creador de todo. En ellas comúnmente se da agradecimiento por la ayuda y guía que recibieron de él; Además, por el cumplimiento de las peticiones hechas. Sin duda alguna los padres nos brindan un gran apoyo cuando se está elaborando una tesis. En muchos casos suelen nombrarse por separado una dedicatoria especial a la madre y otra al padre, con puntos personalizados para cada uno de ellos.

A mis padres por apoyarme continuamente en cada momento y no dejarme vencer frente a las dificultades; así

mismo, a la Escuela Superior María Montessori por brindarnos todas las enseñanzas junto a las docentes.

YOSELIN Y MILAGROS

AGRADECIMIENTO

A Dios por guiar mi vida a esta carrera, por regalarme cada día en su presencia y su infinito amor y paz. A tomar la fuerza que necesite y el amor y la paz en todo momento que no me dejó fallecer frente a mis dificultades, Agradezco a mi familia por estar ahí apoyándome y a mi profesora de investigación por apoyarme en todo momento y no dejarme caer.

YOSELIN Y MILAGROS

RESUMEN

Esta investigación analiza cómo el juego como estrategia pedagógica puede ser utilizado para potenciar aprendizajes importantes para los niños John F. Kennedy, porque se cree que el conocimiento previo de los estudiantes es el primer elemento que potencia el aprendizaje, y en la práctica los docentes deben aplicar estrategias que permitan la integración de nuevos conocimientos con la información previamente.

Actualmente existe un problema porque no está establecido que la información transmitida en el aprendizaje deba tener una estructura dual, sino que la información en sí debe estar bien organizada y organizada en relación al conocimiento del estudiante

Por lo tanto, el objetivo de este estudio es aplicar estrategias pedagógicas, para lograr que el estudiante aprenda significativamente cuestionando ideas previas, motivándolo a no limitarse a la aceptación habitual y mostrándole material relevante, estará dispuesto a investigar y encontrarlo. .

En conclusión, es aquí donde surgió el interés y la necesidad de realizar esta investigación, la cual se considera importante para proponer y desarrollar actividades pedagógicas que conduzcan a aprendizajes importantes que ayuden a los estudiantes de 4 años de una institución educativa. Juan F Kennedy y que puedan realizar sus actividades de acuerdo al nivel de los niños de su edad.

El juego es el primer acto creativo del hombre. Esta comienza cuando el niño es infante, a través de la relación que forma con la realidad externa y las fantasías, necesidades y deseos que adquiere. Cuando un niño coge un objeto y lo hace volar, crea un momento único, irreplicable que seguro será suyo. porque el juego no conoce pautas exactas, no comprende las exigencias del entorno, nada "va bien". ¿El juego de tonos lleva al juego? un juguete es una herramienta con la que jugar: puede ser una sábana pequeña, un muñeco, una pelota, una hormiga o una computadora. Todos estos elementos también se pueden utilizar con fines educativos. pero si se convierten en instrumentos de enseñanza, lo pierden todo. Los juegos son las principales actividades de los niños y su papel es muy importante, pues a través del juego pueden estimular y lograr un desarrollo más amplio en diversos campos, como el psicomotor, cognitivo y afectivo. Además, los juegos infantiles tienen fines educativos y también mejoran sus capacidades

creativas por lo que son considerados una forma eficaz de comprender la realidad. Con la ayuda de los juegos, los niños experimentan, aprenden, reflexionan y cambian activamente la realidad. Los niños crecen jugando, por lo que no se debe limitar a este juego.

palabra clave: el juego / el aprendizaje significativo

ABSTRACT

this study discusses how the game as a pedagogical strategy can be used to enhance and enhance important learning for children at the John F. Kennedy Institute, because it is believed that the student's prior knowledge is the first element that enhances learning, and in practice, the teacher must implement strategies that allow the integration of new knowledge with previous information.

currently there is a problem, because it is not established that the information that is transmitted in learning must have a double structure, but rather that the information itself must be well organized and organized in relation to the student's knowledge.

therefore, the purpose of this study is to implement pedagogical strategies, to make the student learn significantly by questioning their previous ideas, motivate them not to limit themselves to habitual acceptance and show them relevant material, they will be ready to investigate and find it .

in conclusion, this is how the interest and the need to carry out this research arises, which is considered important to propose and develop pedagogical activities leading to important learning that help 4-year-old students in an educational institution. John F. Kennedy and that they can carry out their activities in a way that is at the level of children of their age.

the game is the first creative act of man. it begins when the child is a baby, through the connection that is formed with external reality and the fantasies, needs and desires that he acquires. when a child picks up an object and makes it fly, he creates a unique and unrepeatable moment that is definitely his. because this game knows no fixed guidelines, it does not understand the demands of the environment, there is no "going right". do toys lead to play? a toy is an instrument to play: it includes from a small sheet, a doll, a ball, an ant or a computer. all of these elements can also be used for educational purposes. but if they become a teaching tool, they lose the whole game. the game is the main activity of the child and a very important role, since through it you can stimulate and achieve greater development in its various areas, such as psychomotor, cognitive and affective. in addition, children's play has an educational purpose and also increases their creative abilities, which is why it is considered an effective

way of understanding reality. with the help of play, children actively experience, learn, reflect and change reality. children grow through play, so a child should not be limited to this game.

key word: the game / significant learning

ÍNDICE

<i>DEDICATORIA</i>	<i>iii</i>
<i>AGRADECIMIENTO</i>	<i>iv</i>
<i>RESUMEN</i>	<i>v</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>vii</i>
<i>INDICE DE TABLAS</i>	<i>xii</i>
<i>INDICE DE GRAFICOS</i>	<i>xiv</i>
<i>INTRODUCCION</i>	<i>xvi</i>
<i>GENERALIDADES</i>	<i>xviii</i>
<i>CAPITULO I</i>	<i>1</i>
<i>PLAN DE INVESTIGACIÓN</i>	<i>1</i>
<i>Plan de Investigación</i>	<i>1</i>
<i>1.1.1. El problema de Investigación</i>	<i>1</i>
<i>1.1.2. Planteamiento del Problema</i>	<i>1</i>
<i>1.1.3. Justificación del Problema</i>	<i>4</i>
<i>1.1.4. Delimitación</i>	<i>4</i>
<i>1.1.5. Problemas de la Investigación</i>	<i>5</i>
<i>1.1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN</i>	<i>5</i>
<i>1.1.7. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN</i>	<i>6</i>
<i>1.1.8. Variables de Investigación</i>	<i>6</i>
<i>MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES</i>	<i>8</i>
<i>CAPITULO II</i>	<i>9</i>
<i>MARCO TEORICO</i>	<i>9</i>
<i>2.2. MARCO TEÓRICO</i>	<i>9</i>

2.2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	9
ANTECEDENTES INTERNACIONALES	9
ANTECEDENTES NACIONALES	11
ANTECEDENTES LOCALES	13
2.2.1. MARCO TEÓRICO – CIENTÍFICO	15
CAPITULO III	43
3.1. MARCO METODOLÓGICO :	43
3.1.1. POBLACIÓN Y MUESTRA	43
3.1.2. Unidad de análisis	43
3.1.3 Métodos de investigación	43
3.1.4. Tipo de investigación:	43
3.1.5. Diseño de investigación	44
3.1.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	45
CAPITULO IV	46
RESULTADOS Y DISCUSION	46
4.1. RESULTADOS	46
CUESTIONARIO DEL JUEGO	46
CUESTIONARIO DEL APRENDIZAJE COGNITIVO	58
CAPITULO V	72
CONCLUSIONES	72
RECOMENDACIONES	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
WEBGRAFÍA	78
ANEXOS	80

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:	81
RECURSOS ,PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO INSTRUMENTO DE MEDICIÓN MATRIZ DE	
CONTINGENCIA	82
INTRUMENTOS DE VALIDACION	83
CUESTIONARIO	88
EL JUEGO	88
FICHA DE OBSERVACIÓN	89
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	89
MATRIZ DE CONSISTENCIA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	90
EVENCIAS	96

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	46
Tabla 2	47
Tabla 3	48
Tabla 4	49
Tabla 5	50
Tabla 6	51
Tabla 7	52
Tabla 8	53
Tabla 9	54
Tabla 10	55
Tabla 11	56
Tabla 12	57
Tabla 13	58
<i>Tabla 14</i>	59
<i>Tabla 15</i>	60
Tabla 16	61
Tabla 17	62
Tabla 18	63
Tabla 19	64
Tabla 20	65
Tabla 21	66
Tabla 22	67
Tabla 23	68
Tabla 24	69

Tabla 25	70
Tabla 26	71

INDICE DE GRAFICOS

Grafico 1	46
Grafico 2	47
Grafico 3	48
Grafico 4	49
Grafico 5	50
Grafico 6	51
Grafico 7	52
Grafico 8	53
Grafico 9	54
Grafico 10	55
Grafico 11	56
Grafico 12	57
Grafico 13	58
Grafico 14	59
Grafico 15	60
Grafico 16	61
Grafico 17	62
Grafico 18	63
Grafico 19	64
Grafico 20	65
Grafico 21	66
Grafico 22	67
Grafico 23	68
Grafico 24	69

Grafico 2570

Grafico 2671

INTRODUCCION

El juego es la actividad humana más placentera. desde el nacimiento hasta la adquisición de los sentidos, el juego ha sido y sigue siendo el eje que mueve sus expectativas en busca de un momento de descanso y relajación. por lo tanto, no se debe privar a los niños del juego, porque a través de él desarrollan y fortalecen su experiencia, se mantienen las expectativas y se mantiene el interés por el aprendizaje significativo. Como entretenimiento, los juegos pueden reducir el estrés y promover la relajación, haciendo la vida más fácil. Jugar en el aula refuerza los valores: honestidad, seguridad, cooperación, solidaridad con los amigos y la sociedad, respeto por los demás y sus ideas, amor, tolerancia, y también desarrolla cualidades como el autocontrol, la seguridad, la concentración, etc. - Intenta entender las reglas y no romperlas. - Pensar, buscar alternativas o soluciones que favorezcan la actitud, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, ya que todos estos valores contribuyen a la adaptación a la vida social. Por tanto, la tarea principal es desarrollar una estrategia, cuyo elemento principal es el juego. En este sentido, el desarrollo de actividades en el aula a través del juego se asocia al contenido conceptual, procedimental y actitudinal de los valores sociales locales, regionales y nacionales. Para ser claros, cuando contactaron por primera vez a los estudiantes, mencionaron innumerables juegos que solo se usaban durante los descansos, pero nunca mencionaron los juegos en el aula como una forma de mejorar el contenido de los cursos y, lo más importante, no existía tal posibilidad. . Mire estos juegos durante el receso debido al avance de la investigación. Los pequeños gestos que la profesora hizo a los alumnos durante el desarrollo del juego los hicieron crecer a todos, y si bien el tiempo de clase fue corto, brindó importantes oportunidades de aprendizaje porque se aprende a vivir la vida, no a seguir un calendario. Si bien los juegos definitivamente tienen reglas a seguir, los estudiantes las aceptan. Estas reglas se derivan de la naturaleza del juego y las necesidades de los estudiantes y determinan qué acciones se deben tomar, es decir, qué se debe hacer o hacer y cuándo. Al final, es necesario expresar o comunicar cuál es el resultado, porque el juego no es una forma de matar el tiempo, sino un importante juego educativo que anula la autoestima y el valor propio. Dado que la historia del juego demuestra que se juega desde la antigüedad, jugar en el aula parece un trabajo que requiere mucho esfuerzo, tiempo y atención. y 5000 caracteres! 10.000 caracteres

Por cierto, estoy esperando. El trabajo en micro clases es una prueba más de que los profesores pueden diversificar sus rutinas diarias con otras actividades más interesantes, al tiempo que se introducen otros juegos para estimular la creatividad de los profesores y animar a los estudiantes a aprender. . Los juegos propuestos pueden utilizarse de diferentes maneras en los tres niveles de educación primaria, aunque también se han realizado estudios en el primer nivel. Estos juegos se presentan como herramientas de aprendizaje significativas en las que se puede ver copiar y pegar desde el momento en que ingresa a la sala hasta el momento en que sale de la sala. Desde este punto de vista, los campos interdisciplinarios de la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología están interconectados, ya que en todos ellos el tema de estudio es la persona. Tanto en psicología como en pedagogía las categorías principales son el estudiante y el aprendizaje, conectados por materiales didácticos. Aunque desde un punto de vista filosófico los juegos son considerados como violencia física para resolver conflictos y expresar valores humanos, metáforas o expresiones poéticas, incluso la presencia está ausente, pero el hecho de la existencia del juego debe estar presente. jugador.

GENERALIDADES

Título del Trabajo de Investigación:

El juego como estrategia para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Jesús María- Arequipa 2022.

Autoras: LLAMACPONCCA JARAMILLO YOSELIN

Asesora: Torres Ramos Zulvi Madeleine

Línea de investigación:

Enseñanza aprendizaje

Localidad/ institución donde se realizará el trabajo de investigación:

Institución Educativa Jesús María- Arequipa

Duración: 1 año.

CAPITULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

Plan de Investigación

1.1.1. El problema de Investigación

El juego como estrategia para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Jesús María- Arequipa 2022.

1.1.2. Planteamiento del Problema

A nivel mundial en España en el estudio (2019)“De la formación docente en España a la práctica educativa en Senegal: un proyecto de cooperación internacional basado en el aprendizaje servicio para Infantil y Primaria”, Como lo demuestra el proyecto de formación para el aprendizaje, tanto de primaria como de secundaria, fue diseñado con objetivos claros que arrojaron múltiples ventajas, como promover técnicas de aprendizaje activo, motivar a los docentes a estudiar a través de la experimentación y la observación de manera más efectiva, fomentar el aprendizaje significativo y popularizar el juego.

En América Latina exactamente en Colombia, (2021). “Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior”, Este artículo proporciona una visión general del aprendizaje basado en juegos en la educación superior, donde la tecnología ha desempeñado un papel importante en la configuración de los cambios en el aula y los entornos de aprendizaje, lo que ha llevado a la creación de juegos que producen resultados de aprendizaje notables. La edición 2019 de la Revista Educación Universitaria presenta a Zabala Vargas, Sergio A. y Ardila Segovia de la Universidad Santomás Sede Bucaramanga, así como a Dayan A". Dayan A., García-Mora, Lewis H., & Benito-Crosetti, Bárbara L. de., (2020).

En Perú exactamente en Trujillo, en el estudio “Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática”, Nos fue posible establecer actualizaciones de herramientas y técnicas didácticas en el campo de estudio, el aprendizaje de las matemáticas en la educación, al analizar los juegos didácticos como un recurso importante en la enseñanza de las matemáticas en la educación primaria en la actualidad. Ya sean digitales, analógicos o una combinación de ambos, los juegos didácticos ayudan a los alumnos de primaria a aprender matemáticas. Las tendencias de estas metodologías de enseñanza ofrecen métodos que se adaptan a las necesidades del estudiante de escuela primaria moderna. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. Vol. 5, Nro. 18 (Ricca Salazar, C. M., & Ricca Salazar, C. R.,

En Arequipa exactamente en Cercado, en el estudio(2018). “Gestión curricular en el uso del juego como estrategia de aprendizaje en la I.E.I. la Negrita del distrito Arequipa – Arequipa” Con el objetivo de incrementar los resultados de aprendizaje de los estudiantes y fortalecer la gestión curricular para el uso del juego como estrategia de aprendizaje, se creó este plan de acción. Confirma que una gestión adecuada del plan de estudios creado por comunidades de aprendizaje profesionales mejora significativamente la práctica pedagógica y permite al profesor reconocer el valor de los juegos como estrategia de aprendizaje. Gestión de una escuela con liderazgo pedagógico. , Universidad Marcelino Champagnat

En la Institución El juego como estrategia para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesus Maria- Arequipa 2021 se ha observado El juego es una estrategia de aprendizaje importante en los niños de 4 años

Entre las diferentes causas que puede estar originado estés problema detectado las siguientes Dificultad para prestar atención, niños procedentes de familia los materiales que existían en los contextos de vida de niños y niñas, en los que daban significados y

significados especiales a los juegos imaginarios, y la comunicación disfuncional fue la principal causa de los problemas con las tareas escolares y con los pares. El docente desarrolla sus actividades, entretiene a sus compañeros y en ocasiones este entretenimiento se convierte en disciplina, provocando un bajo rendimiento académico. Uno de los principales motivos puede ser la falta de atención al niño, sufre dificultades de aprendizaje, el maestro tiene dificultades para desarrollar las actividades, molesta a los compañeros y en ocasiones esta distracción se convierte en disciplina, lo que provoca un bajo rendimiento académico. razones principales: Las razones principales pueden ser la falta de atención de un niño con dificultades de aprendizaje; Se busca un aprendizaje significativo para llegar a los estudiantes a través de juegos o dinámicas.

Los efectos que puede tener este problema son muchos, de los cuales hemos resaltado estas listas, de los cuales hemos resaltado estas consecuencias enumeradas, pero describimos las consecuencias. Por lo tanto, el propósito de este estudio es crear o resolver el juego de problemas como una estrategia de aprendizaje importante describiendo la solución elegida o el aporte de la formación de docentes. Se busca un aprendizaje significativo a través de juegos o dinámicas para llegar al educando desde el docente. Se busca un aprendizaje significativo para llegar al estudiante a través de juegos o dinámicas Buscando un proyecto de planificación educativa. Su aporte al juego es que los niños puedan explorar y aprender sobre el mundo que los rodea a través de su imaginación y desarrollar su creatividad a través de diversos juegos que existen mientras interactúan con sus compañeros. El aporte que da el aprendizaje significativo es que los niños van a obtener y explorar nuevos conocimientos que van a ser relacionar con los saberes previos que adquirido el niño, lo que les va a permitir tener un aprendizaje práctico no memorístico donde el juego se da de numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego.

1.1.3. Justificación del Problema

La realización de este estudio se justifica porque es importante considerar el juego como una estrategia de aprendizaje importante para los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María. Esta investigación es de utilidad para formar a los estudiantes y con ello lograr una buena comunicación con los docentes y desarrollar aprendizajes importantes en el quehacer pedagógico, debido a que esta investigación es de utilidad tanto para los estudiantes como para los docentes, por lo tanto esta investigación promueve principalmente el buen aprendizaje de los estudiantes, por lo que es de utilidad para los docentes y estudiantes. Finalmente, se espera que los resultados esperados del proyecto durante su implementación tengan en cuenta todo lo anterior, de manera que no pueda ser utilizado sólo por nuestras instituciones, si hay otras instituciones que lo necesitan.

1.1.4. Delimitación

- **El tema:** El juego como estrategia para mejorar el aprendizaje significativo
- **Problemática:** Limitado desarrollo el juego como aprendizaje
- **Población de estudio:** Los niños de 4 años.
- **Lugar de estudio:** Institución Educativa Jesús María- Arequipa.
- **Año de estudio:** 2022.
- **Duración de la investigación:** 1 año.

1.1.5. Problemas de la Investigación

▪ Problema General

¿De qué manera el juego como estrategia contribuye a mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa?

▪ Problemas Específicos

¿De qué manera el juego cognitivo como estrategia contribuye al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa?

¿De qué manera la motricidad como estrategia para promover aprendizajes importantes en niños de 4 años. de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa?

¿De qué manera el juego social como estrategia promueve importantes aprendizajes en niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa?

1.1.6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Analizar de qué manera el juego como estrategia contribuye a mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata –Arequipa.

Objetivos Específicos

Aplicar el juego cognitivo como estrategia que contribuye para el importante aprendizaje de los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.

Evaluar el juego motriz como estrategia que contribuye para el importante aprendizaje de los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.

Emplear juego social como estrategia que contribuye para el importante aprendizaje de los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.

1.1.7. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

HIPÓTESIS GENERAL

El juego como estrategia, podría ayudar a mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata –Arequipa.

Hipótesis Específicas

- El juego cognitivo como estrategia podría ayudar al aprendizaje significativo en niños de 4 años de la escuela Jesús María Paucarpata-Arequipa.
- El juego en movimiento como estrategia podría ayudar al aprendizaje significativo en niños de 4 años de la escuela Jesús María Paucarpata-Arequipa.
- El juego social como estrategia podría ayudar a que niños de 4 años de la escuela Jesús María Paucarpata-Arequipa aprendan significativamente.

1.1.8. Variables de Investigación

- **Variable 1:** El aprendizaje significativo.
- **Variable 2:** El juego

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

PROBLEMA	VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
¿De qué manera el juego como estrategia contribuye a mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata –Arequipa?	El juego	El origen y desarrollo del juego están influenciados por las capacidades sensoriomotoras, simbólicas y de razonamiento, que son componentes cruciales del desarrollo de una persona. Jean Piaget	Juego Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Sigues las reglas básicas del juego dadas por la docente? ➤ ¿Crees que el juego mejora tus habilidades? ➤ ¿Solucionas las dificultades que se te presentan? ➤ ¿Utilizas recursos de tu entorno para un nuevo juego?
			Juego Motriz	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Sabes cuál es tu Esquema Corporal? ➤ ¿Realizas movimientos coordinados en las extremidades superiores? ➤ ¿Realizas movimientos coordinados en las extremidades inferiores? ➤ ¿Crees que mediante el juego se ejercita nuestro cuerpo?
			Juego Social	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Respetas a tus compañeros mientras juegas? ➤ ¿Participas activamente del juego? ➤ ¿Al momento de jugar te gusta interactuar con otros niños? ➤ ¿Te gusta trabajar en equipo?
	El Aprendizaje Significativo	El aprendizaje significativo es el proceso mediante el cual nueva información o conocimiento se conecta con la estructura cognitiva del alumno de una manera no arbitraria, sustantiva o no literal. Ausubel	Aprendizaje Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interpreta claramente sus ideas. ➤ Escucha con atención lo que indica la docente. ➤ Piensa de manera diferente. ➤ Opina sobre el tema que se trata en el aula. ➤ Busca de forma continua información nueva.
			Aprendizaje Socioemocional	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla su autoestima de manera adecuada. ➤ Maneja sus emociones en las diversas situaciones que se le presentan. ➤ Interactúa con sus compañeros en el aula. ➤ Resuelve los conflictos que se le presentan.
			Aprendizaje Constructivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adquiere nuevos conocimientos. ➤ Representa mediante un dibujo lo que más le gusta. ➤ Trabaja en grupo con sus compañeros ➤ Tiene un aprendizaje activo. ➤ Muestra interés por seguir aprendiendo.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

ORDOÑEZ (2021) en su tesis de maestría, los juegos tradicionales promueven El importante aprendizaje de los niños en la clase de transición en la escuela. Juan Pablo II del Valle de Jamundí en Bogotá, Colombia, con el objetivo general de elevar los valores de la enseñanza propositiva del inglés a los niños en el aula. Pasaje de Juan Pablo II. Escuela en Jamundí en la provincia del Valle del Cauca se utilizan métodos descriptivos y cualitativos de naturaleza, trabajo de campo e investigación explicativa. Los 22 premios para niños fueron el resultado de metas y objetivos establecidos en el proceso de planificación, y los estudiantes recibieron excelentes comentarios.

PÉREZ (2018) en su tratado “el juego como estrategia pedagógica para promover el aprendizaje significativo de niños de 5 a 6 años en las clases de jardín de infantes del John F. Kennedy en Bogotá, Colombia, con el objetivo general de utilizar la estrategia a través del juego como herramienta de aprendizaje. , mejora y potencia el aprendizaje dirigido a objetivos en niños de 5 a 6 años John F. Kennedy, utilizando un enfoque cualitativo y una actividad de tipo exploratoria, con un grupo de 25 estudiantes, como resultados esperados, observando que la alegría y el aprendizaje significativo es muy importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

CAMACHO (2021) en la tesis sobre hiperactividad motriz en el desarrollo de gran capacidad de aprendizaje en niños de 3 a 4 años Babajoyo - Ecuador, el propósito general es determinar la influencia de la hiperactividad motriz en el proceso de aprendizaje de niños

de 3 a 4 años.4 años. muchos años. de 3 a 4 años se aplica la técnica por inferencia, utilizando como herramientas encuestas y observaciones de campo, en el ambiente de 10 padres y 5 docentes, los resultados son positivos porque la información obtenida es lo más importante para identificar y confirmar la condición en términos de diagnóstico o prevención de este trastorno, lo que indica que la hiperactividad afecta el aprendizaje, por lo que el tratamiento ayuda al niño al capacitar a los maestros para ayudar al niño, así como a los padres, a reducir los síntomas y brindar una mejor calidad de aprendizaje para los niños al adaptarlo a las necesidades.

RODRÍGUEZ (2019) en su tesis de maestría, laúdica como estrategia pedagógica para promover el aprendizaje orientado a metas en niños menores de 7 años en el jardín de infantes bilingüe jean piaget en ibagué-tolima-colombia, con el objetivo de promover aún más el aprendizaje orientado a metas a través de actividades educativas lúdicas. estrategias. y clases para niños y niñas menores de 7 años del jardín de infancia bilingüe jean piaget de ibagué, utilizando métodos cualitativos y de investigación. descubrimos investigaciones etnográficas y estudios de casos, incluidos grupos de niños, padres y maestros. los proyectos pedagógicos para apoyar el aprendizaje se pueden implementar de manera significativa con estrategias educativas y humorísticas para estudiantes en transición.

JAMES (2019) en su artículo “el juego como medio de aprendizaje con propósito en aulas multinivel en bogotá-colombia”, el objetivo general fue desarrollar una estrategia de aprendizaje basada en el juego espacial versátil para desarrollar niños de 2 a 5 años en el jardín de infantes aprendizaje con propósito rural infancia, métodos aplicados para la modelación cualitativa, métodos prácticos y habilidades para la investigación educativa. la técnica observacional, un grupo de 40 niños, fue el resultado de un estudio que logró el objetivo planteado. a través del juego, su aprendizaje es significativo, su principal medio

de interacción con el medio, y una importante herramienta pedagógica en la clasificación de los géneros lúdicos.

ANTECEDENTES NACIONALES

AYALA (2021) en el tratado canciones para niños en el importante proceso de aprendizaje de los niños de 3 años de la i.e.p. divino corazón de Jesús Huacho-Perú, con el objetivo general de determinar el efecto de las canciones infantiles en el aprendizaje propositivo de los niños de 3 años de la i.e.p. divino corazón de Jesús-Huacho, en el ciclo lectivo 2019, aplicó métodos de investigación descriptiva, nivel descriptivo, diseño transversal no experimental, enfoques mixtos cuantitativos y cualitativos, con 30 niños, con los resultados obtenidos, vemos completado con el objetivo de potenciar el aprendizaje propositivo a través de canciones para niños.

ROMERO (2018) en su disertación la música como estrategia para el desarrollo de la comunicación significativa en la comunicación en niños y niñas de 5 años de la autoridad educativa n° 206 Colca-Tayakaja Huancavelica-Perú, mi objetivo general es describir la importancia de la música como estrategia sistemática para lograr un aprendizaje comunicativo propositivo en los niños de la institución educativa n° 206 Colca -Tayacaja, aplicación de la jurisprudencia mediante métodos analíticos, sintéticos, inductivos y deductivos, técnica observacional y herramientas en la lista de cotejo, con un 5 años-población masculina y femenina, los resultados obtenidos fueron exitosos. la capacidad de aprender mejoró significativamente un 88% en la comunicación, al interpretar una canción, bailar con una máquina y compartir experiencias con otros compañeros y profesores.

PEÑA (2018) en su disertación técnicas dramáticas basadas en Teoría del Aprendizaje Propósito para Estimular la Expresión Oral en Jardines Infantiles, José Antonio Encinas, Tumbes -Perú, cuyo objetivo común es evaluar si una técnica dramática basado en la teoría

del aprendizaje con propósito estimula la expresión oral para niños de jardín de infantes, José Antonio Encinas, Tumbes, aplica la metodología con el método inductivo inductivo realización y análisis de documentos y j utilizando técnicas documentales y observaciones de campo, con entrevistas, con una comunidad de 51 estudiantes, 4 docentes, 4 y resultados obtenidos de los métodos que los docentes responsables lo aplican positiva y correctamente, mostrando la mayoría de los niños una marcada mejoría en la expresión.

MAYTA (2021) en la tesis el juego deportivo como estrategia educativa para el aprendizaje propositivo de los niños del nivel básico de la escuela pública n° 20820 nuestra señora fátima de huacho-perú, cuyo objetivo común es determinar la relación entre el juego matemático y el propositivo. aprendizaje en los niños de la escuela primaria de la escuela pública n° 20820 nuestra señora fátima de huacho, mediante la aplicación del método de correlación descriptivo y análisis no probabilístico, el número de estudiantes fue de 808 y una muestra de 58 niños, y como resultado se encontró que existe una asociación entre $r = 0.570$ con un valor de $\text{sig} < 0.05$ que apoya y rechaza la hipótesis alternativa. por lo tanto, mostramos que el juego matemático psicocinético está directamente relacionado con el aprendizaje intencional en niños de primaria.

CALAGUA (2019) en su disertación el juego como recurso educativo en el aprendizaje significativo de los niños del i.e.i. no. 467 “las palmas” - hualmay, para el año académico 2018 en huazhou - Perú, con el objetivo general de demostrar el impacto del juego como recurso educativo en el aprendizaje significativo de los niños. no. 467 “las palmas” - municipalidad de holmay, para el año escolar 2018, aplicando un método descriptivo de clase y género, un diseño no experimental y un enfoque mixto, con una población de 80 niños y una muestra de 20 niños, el resultado es concluir que el juego como recurso educativo es uno de los medios más poderosos con que cuentan los docentes del nivel i,

quienes lo utilizan, sabiendo que es una forma de aprendizaje. es la forma más creativa y, en algunos casos, de que los niños descubran hechos nuevos.

ANTECEDENTES LOCALES

LIMACHI (2020) en su tesis las horas de juego libre en el campo y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del instituto de educación inicial san José de Coto Lengua - distrito cerca en Cerro Colorado, Arequipa - Perú, cuyo objetivo fue determinar si existe relación entre el juego libre en las canchas y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del cantón Cerro Colorado, Arequipa 2019 o no, aplicando el método de forma científica, cuantitativa, con enfoque descriptivo. asociación, diseño no experimental y línea base, un grupo de 20 niños, porque existe una relación significativa entre el juego de dominio libre y la creatividad. se desarrollan con un 95% de confianza ($p < 0,05$ y rho de Spearman 0,865, una correlación altamente positiva). de manera similar, se destacó una relación importante entre el juego libre en todos los dominios y los aspectos individuales de la creatividad.

CRUZ Y LAZO (2021) en su tesis la aplicación de juegos interdisciplinarios y promover la convivencia armónica en el campo de los trabajadores sociales entre niños y niñas de cinco años de la institución educativa San Camilo a 7 de Goya - región Arequipa, cuyo objetivo común es determinar la efectividad de la aplicación del juego por sectores para promover la convivencia armónica del sector trabajo social en niños y niñas en los cinco años del establecimiento de la escuela primaria San Camilo a 7 de la región La Joya - Arequipa, aplicando la metodología con métodos de investigación cuantitativa y cuasi experimental, con 40 niños como modelo, los resultados obtenidos demostraron que el 70% de los niños tienen la calificación adecuada, por lo que se muestra la importancia del campo de juego,

han contribuido y fomentado la convivencia armónica. de niños y niñas. san camilo chicas a7 en la joya - arequipa.

GUTIÉRREZ Y HUAMANI (2021) en su tesis sobre simbolismo en el juego para desarrollar conocimientos sobre medidas para prevenir el contagio de covid 19 en niños de 4 años de la i.e. el juego original coreano ampeko de semi rural pachacutec - cerro colorado - arequipa Perú fue determinar cómo se relaciona la aplicación del juego del avatar con el desarrollo del conocimiento sobre las medidas preventivas para la propagación del covid 19 entre los niños de 4 años. por i. i. koreanitos ampeko de semi rural pachaccec - cerro colorado - arequipa 2020, aplicando la metodología con investigación científica, con el enfoque cuantitativo, tipo descriptivo, y grado aplicado, el diseño experimental tiene como población a 22 niños, resultado obtenido al aplicar el código el juego constituye una estrategia educativa significativamente beneficiosa para el desarrollo cognitivo de los niños, alcanzando un 91%, al permitir que los niños aprendo

CARAZAS (2020) en la tesis sobre juegos de diversión y socialización de niños de 3 y 4 años de edad en la institución educativa primaria “túcac amaru ii”, distrito samuel pastor, provincia de camaná - arequipa, con el objetivo común de determinar la relación entre el juego de entretenimiento y la socialización de los niños de 3 a 4 años de la escuela primaria túpac amaru ii, aplicando una metodología con inferencia hipotética, de tipo no experimental, de corte transversal, con un diseño descriptivo correlacional, con una población de 34 niños y niñas. una muestra de 20 niños, conforme se obtuvieron los resultados se encontró que existe una relación media positiva entre los juegos recreativos y la socialización con una r de pearson de 0.492 al $0.028 < 0.05$ nivel de confianza, y para el grado de socialización para niños y niñas, respectivamente. al nivel de logro esperado y especial, cada deuda en un 50%.an medidas para prevenir la propagación del covid-19.

ABARCA (2020) en dirección de tesis de estrategias pedagógicas para controlar la ansiedad y mejorar el aprendizaje significativo en comunicación en niños y niñas de la fundación de aprendizaje temprano “andrés avelino CÁCERES” arequipa, 2019 con el objetivo común de demostrar que el control de la ansiedad, a través de estrategias educativas, permite mejorar el aprendizaje de los niños de manera significativa senior en la fundación de aprendizaje temprano andrés avellino caerres en arequipa en el año 2019, aplicando un enfoque previo al ensayo, con 21 niños como población, se presentan los resultados para evidenciar el control de la ansiedad, a través de estrategias educativas; mejoró significativamente el aprendizaje en la comunicación de los niños i.e.i. “andrés avelino CÁCERES” de arequipa, en 2019.

2.2.1. MARCO TEÓRICO – CIENTÍFICO

JUEGO

El juego se refiere a cualquier actividad que se realiza para el entretenimiento o el disfrute, es decir, para la diversión o el disfrute de quienes participan en esa actividad. La alegría es importante en el trabajo, el arte e incluso en el deporte, por lo que no implica un compromiso forzado. Sin embargo, los juegos pueden utilizarse como herramientas educativas con fines educativos. El juego es un aspecto importante del desarrollo y Ayuda al desarrollo de habilidades en la mente, la sociedad y el cuerpo. Los niños expresan naturalmente sus sentimientos, fantasías, miedos y emociones de esta manera de forma lúdica e improvisada. La palabra latina locus, que significa broma, es el origen de la palabra juego. Un juego es una tarea diseñada por una o más personas con la intención de proporcionar diversión o disfrute rápido. Los juegos no son sólo para divertirse; pueden ayudarle a mejorar su capacidad intelectual, sus habilidades motoras y/o sus habilidades sociales. Tanto las

personas como los animales participan en este tipo de actividad. Los niños socializan y desarrollan las habilidades que necesitan para sobrevivir en su entorno a través del juego. Por ejemplo, los gatos practican la caza jugando con objetos en movimiento. Incluso cuando juegan y se muerden, los perros aprenden a comunicarse y defenderse. En los humanos ocurre un fenómeno similar. Los niños aprenden a negociar, llegar a acuerdos y comunicarse respetando las reglas. Los juegos pueden parecer formas simples de entretenimiento, pero tienen el mismo propósito para las personas. Los juegos siempre deben ser divertidos y emocionantes porque los humanos no soportan racionalizar el mundo todo el tiempo. ¿En qué se diferencia de otras formas de aprendizaje y desarrollo cognitivo? De este modo, le dan un respiro a la mente, cambian sus rutinas y participan en diferentes tipos de procesos como reflejos e intuición. es adquirir habilidades a través de la práctica. Por ejemplo, habilidades como concentración, rapidez y asociación de palabras. Por ello, el juego está presente durante toda la vida, pero es especialmente significativo durante la infancia.

TEORÍAS DEL JUEGO

Los juegos para niños y los juegos educativos son los mejores ejemplos de aprendizaje automático para individuos. Los autores lo definen como “un invernadero que divierte el aprendizaje previo y estimula la consecución de la seguridad en nuevos espacios”. De esta manera el juego permite el desarrollo de la creatividad. Porque las reglas, el orden de las interacciones entre los participantes, no son necesariamente lógicas ni dictadas por el comportamiento del mundo físico, sino que pueden desarrollar, establecer o reforzar información. Estoy en camino Esto proporciona una muy buena base para desarrollar habilidades más allá de los límites conocidos de creatividad y posibilidades. Además, los juegos, como todos los

objetos, estimulan la curiosidad de los niños para explorar y descubrir intereses de Las ideas son formadas y producidas por toda la vida. Es importante considerar el juego educativo como uno de los métodos más cruciales para inspirar y educar a los niños porque es crucial para todas las facetas de la vida de los niños. Desarrollar. Crecer, relacionarse y madurar. El juego debe estar estrechamente relacionado con las actividades planificadas por los docentes porque es una estrategia fundamental en los complejos procesos de socialización y aprendizaje de los niños en el aula.

Bruner es el autor.

El juego, según Jean Piaget (1956), representa la apropiación funcional o reproductiva de la realidad en todas las etapas de formación de la personalidad. El desarrollo de la personalidad del juego está significativamente influenciado por las habilidades sensoriomotoras, simbólicas y cognitivas del jugador. Piaget combina las tres mecánicas principales del juego con las etapas del desarrollo cognitivo. juegos figurativos (abstractos, ficticios); juegos de azar organizados (colectivamente, basados en convenios colectivos); Piaget se centra principalmente en la cognición, ignorando las emociones y motivaciones de los niños. Su trabajo está fuertemente influenciado por la idea de que a medida que las personas envejecen, su "inteligencia" o "lógica" cambia. Teoría de las etapas de crecimiento propuesta. Cada etapa supone que todas las funciones cognitivas están integradas y trabajan juntas en un determinado nivel de desarrollo. También presupone una discontinuidad, e incluso teniendo en cuenta la posibilidad de que elementos de fases anteriores se combinen y acumulen a medida que los individuos pasan de una fase a otra, cada período sucesivo implica que es cualitativamente diferente del período de Piaget. La etapa motora, que dura desde el nacimiento hasta los dos años, es la primera de las cuatro etapas que dividen el desarrollo cognitivo. etapa preoperatoria (entre 2 y 6 años) y

etapa activa o específica (entre 6 y 6 años). siete años). Pensamiento positivo en un entorno formal (mayores de 11 años). La capacidad limitada del niño pequeño para percibir y comprender el mundo es un aspecto clave de la etapa sensoriomotora. Por tanto, la capacidad de pensamiento de los niños también se ve limitada. Sin embargo, a través de la actividad, exploración y manipulación constante, los niños aprenden sobre su entorno. Los niños aprenden gradualmente sobre la longevidad de las cosas, incluso las invisibles. Antes de la cirugía, durante la segunda etapa, el niño utiliza juegos, imágenes, lenguajes y otras formas de gráficos a gran escala para imaginar el mundo a su manera única y trata estos conceptos de manera similar al cuerpo.

Puede ejecutar operaciones lógicas específicas, por ejemplo, lo que resulta especialmente útil a la hora de procesar y clasificar datos. La comprensión siempre se basa en experiencias concretas con hechos y objetivos precisos, no en nociones y teorías puramente conceptuales. Se dice que las personas entran en una etapa formal de pensamiento activo alrededor de los 12 años, momento en el que tienen la capacidad de razonar lógicamente, formular y probar hipótesis abstractas, entendidas como un juego entre la maduración (adaptación a cambios en el estado anatómico y fisiológico) y experiencia. Los niños obtienen conocimiento y comprensión a partir de esta experiencia. Por tanto, las ideas y modelos constructivistas se utilizan tanto en el plan de estudios como en la educación constructivista. Con esta estrategia, el programa pasa a beneficiar a estudiantes que mezclan nuevos conocimientos y experiencias con los anteriores. Según la teoría de Piaget, el aprendizaje y el desarrollo se centran en el trabajo independiente y la resolución de problemas. El aprendizaje revela cómo gobernar el mundo a través de la aplicación práctica. Gozan de la confianza de los jóvenes. Vygotsky (1924) escribió esto.

TEORÍAS DEL JUEGO

TIPOS DE JUEGO

JUEGO MOTOR

El juego activo implica moverse y experimentar con el cuerpo y sus sentidos. Saltar sobre una pierna, jugar a la cuerda, lanzar una pelota, balancearse, correr, empujar... Son juegos cinéticos. A los niños pequeños les encantan los juegos de acción porque se encuentran en una etapa en la que quieren estar activos y tener control de sus cuerpos. También tienen mucha energía, que utilizan para diversos movimientos. e intensos. Después de Barlebas (1972-1989). El estudio de los juegos de máquina muestra que este modelo de juego es un sistema íntimamente relacionado con el estado pragmático de las reglas así como con las especificidades de los comportamientos más comunes de los jugadores (roles de seguridad, protección social y roles de apoyo). . . (página 114)

JUEGO SOCIAL

El juego que implica movimiento y exploración física de los sentidos del cuerpo se llama juego activo. saltar estando parado sobre una pierna, empujar, correr, balancearse y jugar con una pelota. Son juegos basados en movimiento. Debido a que se encuentran en una etapa de desarrollo en la que quieren estar activos y tener el control de sus cuerpos, los niños pequeños adoran los juegos de acción. También poseen una gran cantidad de energía, que emplean en una variedad de movimientos. en profundidad, y. Tras Barlebas (1972-1989). El estudio de los juegos de máquinas demuestra que este modelo de juego es un sistema estrechamente relacionado con las particularidades del comportamiento más típico del jugador, así como con el estado pragmático de las reglas. (115 gotas)

JUEGO DE CONFIANZA

La característica principal del juego social es que está destinado a niños y se centra en la interacción social. Los siguientes son algunos ejemplos de juegos de mesa que juegan niños de distintas edades. Habla en varias voces. Juega al escondite, haz una copia de ti mismo y otras actividades. Los juegos de abrazarse y otros juegos con reglas y esperar turnos son algunos de los más tradicionales. Los niños pueden practicar habilidades sociales jugando juegos de mesa. Le permitirá lidiar con la calidez, la adoración y la compatibilidad con facilidad. A través de una conexión única, también reduce la distancia entre jugadores. Orlik (1998) sostiene que para comprender los efectos y la importancia del juego cooperativo, la experimentación y la investigación en educación son cruciales. Los autores entrevistaron a estudiantes de cinco años de una muestra de escolares y los dividieron en dos grupos. Para aprender efectos y comparaciones para niños, compare estos juegos. (página 1 16)

JUEGO ICÓNICO

Juegos simbólicos de Huizinga (1972) es un método de asimilación cultural, una comprensión realista del mundo que nos rodea con el que los niños deben aprender a vivir. Este juego es principalmente preoperatorio (Piaget) y es la actividad más popular para niños de 2 a 7 años. En esta etapa predominan los procesos de asimilación, los niños expresan en el juego conductas que ya forman parte de su repertorio y las utilizan para alterar la realidad. Los juegos icónicos son de naturaleza social o personal y vienen en diferentes niveles de complejidad. El juego de roles evolucionó a partir de una forma simple para que los niños simularan algún aspecto de la realidad con objetos y sus cuerpos. El juego de simulación es un tipo de juego que tiene la ventaja de poder percibir simultáneamente diferentes aspectos de la experiencia de un niño. El juego de roles establece nuestra capacidad de transformar

objetos para crear situaciones y mundos imaginarios basados en nuestras experiencias, imaginación e historias de vida. A medida que los niños crecen, sus juegos cambian. Los niños primero exploran su entorno a través de la estimulación sensorial y, a medida que los adultos se interesan más en el mundo, se convierten en bomberos, maestros, médicos y más. Jean Piaget describe los tipos principales a medida que crece el niño, y cada uno mejora a medida que crece el niño. Juegos funcionales

Los bebés usan el movimiento para descubrir y responder a los estímulos. Este estilo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motora gruesa y fina, la continuidad de los objetos y la capacidad de percibir causa y efecto. Los juegos típicos en este punto son:

Suelte objetos, encuentre objetos que parecen estar ocultos, apóyese en otros para agarrar objetos, muévase, gatee, corra, salte, presione botones para jugar. o

Juegos De construcción

Comienza en el primer año de vida y continúa a lo largo del desarrollo del niño. Gracias a este tipo de juegos se fomenta la creatividad, la motricidad fina (coordinación ojo-mano), la resolución de problemas y la conciencia espacio-temporal. Las actividades típicas para este tipo de juego son:

Juego Icónico

Los niños simulan situaciones, expresan su vida cotidiana y su entorno, desarrollan su creatividad, imaginación, imaginación y convivencia con amigos.

juego de reglas

Los juegos de este tipo aparecen a partir de los seis años. Las reglas del juego las establecen los niños, pero se pueden cambiar con el consentimiento de otros miembros. Al seguir las reglas, los niños aprenden a respetarlas, turnarse, desarrollar

tolerancia a la frustración y vivir valores como el respeto. Los juegos tradicionales incluyen

JUEGO DE LUCHA:

Un juego en el que varios usuarios participan de forma independiente para lograr un objetivo o logro específico. En este tipo de juego se imponen objetivos individuales e individuales al colectivo, midiendo el esfuerzo y habilidad de los competidores excluidos. juego de autos:

Un juego donde dos o más personas comparten tiempo e interactúan física, mental y muscularmente. En otras palabras, la mente se conecta con el entorno muscular, permitiendo que el cuerpo humano funcione plenamente al mismo tiempo.

JUEGOS PASIVOS:

Son juegos que no requieren acción física, en los que una o más personas realizan acciones que utilizan el pensamiento y la creatividad en lugar de la violencia, y este tipo de juegos son principalmente los juegos de observación, juegos de mesa, cartas y ajedrez. Agrupados como un rompecabezas, los juegos de alfabetización son juegos donde la inteligencia y la imaginación son los elementos principales. C. Juegos cooperativos:

Este tipo de juego es una combinación de todos los esfuerzos del equipo para lograr un objetivo específico, por ejemplo: B. El trabajo de cada miembro para el desempeño y éxito del equipo. Los participantes son logros y logros. Todo el equipo, es decir, los coautores, no compiten entre sí, sino que se apoyan mutuamente, ganan o pierden, trabajan juntos o en equipo.

Juega Y Aprende

Ausubel (1961), La maduración de estas habilidades de pensamiento. Cada uno de estos procesos está indudablemente relacionado con la antigüedad y la madurez en procesos más avanzados y cognitivos. En la década de 1970 Autores como Jerome Brunner (1968) defendieron la educación a través de métodos destinados a ayudar a los niños en el aprendizaje básico, lo que marcó el comienzo de una avatarización radical de los conceptos de madurez y educación. No se trata sólo de su estatus y aficiones; se trata, ante todo, de sus oportunidades y de su educación sociocultural. Creían que en esa situación, la enseñanza por exposición no debería ser retratada como fatal (entrevistas). Esto se debe a la posibilidad de que funcione eficazmente si se cumplen determinadas condiciones. Por lo tanto, se puede proporcionar instrucción memorística en lugar de instrucción hábil a través de entrevistas y capacitación brindada por instituciones educativas, y esta última puede representarse o memorizarse. La investigación indica que la organización cognitiva del escolar incorpora eficazmente la nueva información. Esto se logra cuando el estudiante conecta la información recién aprendida con la información aprendida previamente; sin embargo, también es fundamental que el alumno tenga interés en aplicar lo que se le está enseñando. En este sentido, se hacen algunas aproximaciones a la actualidad competitiva, que se supone es "cualquiera de los rudimentos, relacionados con determinados logros o actuaciones, que van más allá de la memorización o de la tónica". "Prostitución de un rudimento derivado de una instrucción representativa" (Para que la instrucción tenga éxito y también sea representativa para el niño, la capacidad debe ser primero potencialmente representativa, tanto desde la perspectiva de las estructuras internas como desde la perspectiva de sus asimilación potencial, por partida, que alquila en la organización cognitiva del escolar, conceptos

fundamentales y alcance. pos (Cruz, 1999 dicho por Guevara, 2000). Así, los procesos son los que producen la instrucción, que va de lo simple a lo complejo, de lo lógico a lo deductivo y de lo obvio a lo abstracto. Para ello, la familia y el casino, que sirven como escenarios primarios de acción del bebé en edad preescolar, deben producir experiencias y actitudes favorables para que el bebé pueda mejorar significativamente. Además, es necesario motivar al bebé para que conecte lo que aprende con lo que ya sabe para poder lograrlo. lo sabe. En pocas palabras, la importancia de la instrucción y el nivel de las competencias están estrechamente relacionados con su funcionalidad y cómo resulta en el conocimiento aprendido - conceptos, distracciones, valores, estándares, etc. en el que se encuentra el estudiante lo requiere:.

En contexto, las letras giran. Al incorporar las novedades de la instrucción representativa, las técnicas de resolución de problemas, la instrucción incompleta y la creación de principios pedagógicos lúdicos en la cultura pedagógica, la silla preescolar se convierte en un entorno vibrante y de apoyo para que los niños apliquen regularmente sus conocimientos bajo la instrucción. Según Perea (2000), algunos elementos para presentar una ruptura con conceptos fundamentales que son fundamentales para la educación del bebé corresponden a la organización que llama a proporcionar la expectativa básica del bebé de romper con la excitación de los sentidos, de los niveles de atención, percepción, observaciones y motivación; proyectar el sentimiento de valor que es el trasfondo de cada uno, e incluye los valores, las emociones y lo que sucede con significado para el bebé, a. Por estas razones, el juego es reconocido como una táctica que ayuda en el desarrollo de estos bloques de construcción y contribuye a la construcción grupal de conceptos fundamentales que forman la base del aprendizaje de los niños.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:

A) ACTIVIDADES DE SUPERVIVENCIA:

se pueden realizar en determinados lugares y momentos.

B) TRABAJO VOLUNTARIO Y POR CUENTA PROPIA:

Motivados por intereses personales o colectivos de niños y jóvenes. El juego tiene libertad, el tema del juego, el rol que quieres jugar, los objetos o materiales que usas, etc.

C) FUENTE DE FELICIDAD Y ALEGRÍA:

Él trae alegría a las personas. Sin embargo, cabe señalar que los juegos no pretenden ser un entretenimiento, sino un acto que permite descubrir y desarrollar recursos y habilidades.

D) LEY:

Permitir que los niños y jóvenes expresen su mundo interior, expresen todo lo que sienten y piensan, e incluso inventen historias que los hagan sentir bien.

E) FORMAS DE EXPRESIÓN:

El juego es el lenguaje a través del cual los niños se involucran con el mundo exterior, experimentan con su entorno, interactúan libremente y liberan la frustración a través de un comportamiento eficaz y bien entendido. El juego es, por tanto, una necesidad esencial y la primera forma de aprendizaje.

EL JUEGO ES GRATIS

El juego es una actividad natural, desinhibida y que no se ve influenciada por refuerzos ni circunstancias externas, lo cual es bueno para el niño. Este tipo de injusticia surge del hecho de que, a pesar de circunstancias externas, los juegos gratuitos no están sujetos a ninguna regla, restricción o rigor. Independientemente de los objetivos externos no cumplidos, el juego es la reacción del cuerpo al placer

voluntario. El juego libre lo inician los niños solos, independientemente de la supervisión de un adulto. Jugar es divertido.

Una fuente de alegría es jugar. Los aspectos satisfactorios y divertidos del juego fomentan la imaginación de los niños, y varios autores han citado el juego como un ejemplo de gratificación instantánea de los deseos resultantes de esta actividad. Sus raíces se encuentran en las acciones y actitudes de estas necesidades insatisfechas. más allá de lo que los niños son capaces de hacer.

De él se puede distinguir el comportamiento grave asociado al juego.

La forma en que se organiza la acción en los juegos varía. La estructura del comportamiento significativo a veces difiere del comportamiento del juego. Esto se debe a la ausencia de algunos componentes de un comportamiento serio. Piense en la distinción entre el comportamiento agresivo de animales como los perros y el comportamiento de lucha juguetona de varias especies de mamíferos. Se puede observar diferenciación en otras situaciones porque están presentes componentes particulares del juego. Por ejemplo, los rostros salvajes de los chimpancés exhiben este estilo de mueca sonriente. Los goles y remates son secundarios a la acción en los juegos.

El propósito de un juego no es su objetivo. Uno de los rasgos más utilizados para describir cómo se comporta el juego es este. Los niños y las niñas desarrollan relaciones con los demás a través del juego, pero el juego sólo contribuye verdaderamente al crecimiento personal en la medida en que se demuestra inteligencia y verdadera adaptación. Cuando tomamos medidas para aprender algo sobre el mundo que nos rodea, esas acciones sirven como un medio para lograr los resultados que queremos ver en el mundo exterior. El juego es una forma de mirar el mundo y cómo actúa un niño. Por tanto, el juego es una actividad física que viene

determinada únicamente por el cuerpo que lo realiza. Es claro, claramente distinguible desde el exterior y susceptible de investigación científica. Sin embargo, el juego del niño determina su personalidad lúdica y divertida más que la interpretación del espectador. Se llega a la conclusión de que quizás por todas las características antes mencionadas, los juegos están determinados por los factores internos de quien lo juega, la forma en que interactúa y se relaciona con la realidad externa, y las condiciones y circunstancias que lo llevan al juego. . jugar el juego. Los juegos son el entorno externo de los niños. Esto último se describe mejor como las acciones del jugador en relación con su propia realidad, lo que le permite controlar y dar forma al juego, así como el significado y la importancia que los adultos pueden tener en el juego de un niño. Es crucial evaluar su posición.

OTRAS CARACTERÍSTICAS:

- Este juego contiene acción libre espontánea y motivada.
- El juego tiene lugar en una realidad ficticia que despierta la imaginación.
- Cada juego tiene un límite de tiempo y espacio.
- El juego está arraigado y es orgánico.
- Los niños o las niñas pueden afirmarse en este juego.
- Este juego facilita el proceso social permitiéndote interactuar con otros usuarios.
- El juego cumple funciones equilibrantes de desigualdad, integración y rehabilitación.
- El juego no requiere ningún elemento.
- Los juegos facilitan el aprendizaje.

EL SIGNIFICADO DEL JUEGO LIBRE

El juego libre beneficia tanto a niños como a niñas. El juego libre proporciona seguridad física y emocional, permitiéndote diseñar juegos y tomar decisiones con

libertad y autonomía. También es necesario considerar su punto de vista, los puntos de vista, opiniones y sentimientos de los niños y niñas. En lugar de ser imponente, es mejor ser interactivo y abierto. Recuerda que los personajes principales del juego son niños y niñas. Encienda los parques infantiles y brinde un ambiente cómodo, seguro y tranquilo sin ningún peligro. Proporcione el juguete o juego adecuado para la etapa de desarrollo de su hijo tomando las decisiones correctas. Debe adaptarse al nivel de desarrollo del niño. Acompañar y compartir actividades lúdicas como momento de alegría y juego espontáneo.

APRENDER

Según el teórico estadounidense David Ausubel, el aprendizaje significativo es el tipo de aprendizaje en el que los estudiantes relacionan los nuevos conocimientos con los que ya saben. Los niños crean activamente esta realidad. Reagrupar y reconstruir la información combinando los conocimientos nuevos con los conocimientos previos. Esto implica que para poder modificarlas y reconstruirlas, las estructuras de conocimiento previas deben actualizarse con información y experiencias nuevas. Dentro del paradigma psicológico constructivista se encuentra esta idea y teoría. De este modo, los niños recopilan, seleccionan, organizan y, en última instancia, conectan la nueva información con la que ya saben. Cuando se vincula nueva información a un concepto destacado existente en la estructura cognitiva, se produce un aprendizaje significativo (nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden aprenderse de manera significativa en la medida en que las ideas y conceptos destacados ya existentes en la estructura cognitiva). A su vez, los nuevos conocimientos modifican la estructura cognitiva, potenciando los esquemas cognitivos que facilitan la adquisición de nuevos conocimientos. Los niños y las niñas realmente sólo aprenden lo que tiene sentido para ellos. Los conocimientos de

los niños son claros y accesibles, de tal forma que sirven como punto de anclaje para los anteriores. Los conocimientos previos de las personas y los nuevos conocimientos que van aprendiendo juntos constituyen un aprendizaje significativo. Cuando estos dos están en una relación, se conectan. Por ejemplo, los procesos de reflexión y construcción de ideas permiten comparar sus propias ideas con las de otros y al mismo tiempo cuestionar la coherencia y la lógica de sus argumentos y la idoneidad de sus explicaciones para los fenómenos observados. Estos procesos fomentan el cambio conceptual y permiten un aprendizaje significativo en los niños. ha creado una nueva taxonomía de aprendizaje significativo que proporciona a los profesores un conjunto de términos para expresar los objetivos de aprendizaje del curso. Está diseñado para educadores e instituciones educativas que quieran ofrecer una educación basada en el aprendizaje. Esta taxonomía va más allá de la comprensión, la retención e incluso el aprendizaje de su uso. Los profesores apoyan el aprendizaje significativo y enseñan a sus alumnos cómo poner en práctica lo que han aprendido.

TEORÍAS DEL EDUCACIÓN

EL EDUCACIÓN SEGÚN AUSUBEL:

SE CLASIFICA CATEGORICAMENTE:

Situacional, cognitivo, afectivo-social e interpersonal. Los elementos internos del estudiante se denominan nivel intrapersonal. Contiene variables organizativas cognitivas que representan conocimientos previos significativos sobre cómo tolerar varias carreras académicas dentro de la misma área temática. Además, destaca aspectos estructurales de "la preparación cognitiva del alumno para la vida" que están relacionados con el desarrollo. El deseo de conocimiento del estudiante, la urgencia de interés y superación personal y las perspectivas son los factores motivadores y actitudinales. La motivación, la inquietud y la incapacidad de los niños para tomar

decisiones por sí mismos son rasgos de personalidad. El nivel de estado incluye rutinas que abordan la justificación y las condiciones generales, así como la frecuencia, composición y rutinas de la retroalimentación. Distribución de materiales instructivos que incorporan las técnicas didácticas de Takataka así como subordinación de cantidad, dificultad, obesidad de procesos, razonamiento interno, orden y velocidad. Factores sociales y de comité que son particulares, como B. la competencia de terneros, el clima psicológico en el aula, la clase social, la marginación cultural y la segregación racial. Características docentes que están subordinadas al conocimiento de la materia, las habilidades cognitivas, la emulación pedagógica, actitudinal y autónoma. La capa cognitiva incluye rutina, material didáctico, estructuración de listas de verificación del desarrollo, factores intelectuales objetivos y variables de organización cognitiva. Las características del profesorado, los factores del panel social, la motivación, las actitudes y la personalidad forman parte de la capa social afectiva. Ausubel es el autor.

En teoría, un estudiante aprende su estado de ánimo a través de explicaciones y conflictos con modelos a seguir. Este proceso se conoce como educación por explicación o formación, según un psicólogo canadiense que desarrolló varios conceptos de educación social expositiva. Exposición Cognitiva Social es la traducción más reciente de la Exposición de Educación Social de Albert Bandura. Cuando las personas observan modelos, captan unidades de ubicación y las traducen mentalmente en nuevos patrones de comportamiento intrincados, los procesos cognitivos están en funcionamiento. La educación es un tema muy complicado que se ve afectado por numerosos factores. Su presentación pone un fuerte énfasis en el modelo de determinismo mutuo. Esto aclara las interacciones entre factores

ambientales, cognitivos, personales, motivacionales y emocionales. Si los estudiantes se comprometen a aprender poco:

La preproducción se define como un bloque que sirve para anunciar lo ya observado, la posibilidad de comentar un pedido y el impulso para considerar cómo se cumplirá ese pedido. Según Albert Bandura, las experiencias infantiles pueden diferir ligeramente de las que has tenido en el pasado. Bandura, Alberto es el autor.

Psicóloga y educadora estadounidense interesada en despertar la curiosidad de los niños. Propuso una teoría educativa que intenta explicar el método, el cual plantea que el juego cognitivo comienza cuando los niños se exponen a estructurar adecuadamente el contenido educativo para encontrar las mejores formas de aprender lo que quieren enseñar. Está relacionado con mejorar y avanzar en el aprendizaje. La mejor manera de fomentar el pensamiento simbólico y la creatividad de los estudiantes es a través del aprendizaje por descubrimiento. Bruner distingue entre tres sistemas de procesamiento de información que cambian la información que se obtiene de los niños y crean modelos del mundo real.

Estos sistemas constan de:.

1. acción,
2. maginería mental,
3. lenguaje.

Al utilizar métodos de descubrimiento, los estudiantes tienen la oportunidad de asumir un papel activo y crear su propio aprendizaje a través de experiencias prácticas. El debate activo, los formatos de presentación de informes apropiados, un plan de estudios en espiral, la extrapolación y la capacidad de llenar vacíos son otros componentes cruciales.

JEROME BRUNER

Psicólogo estadounidense y desarrollador del análisis experimental del comportamiento. El condicionamiento conductual experimental es una teoría de aprendizaje psicológico que revela el comportamiento espontáneo del cuerpo en respuesta al entorno externo que lo rodea, basado en métodos experimentales. Las respuestas espontáneas se generan antes de la estimulación y pueden reforzarse positiva o negativamente, estimulando, reforzando o debilitando así la conducta operante. También se está expandiendo. Si el alumno responde correctamente, se le da un estímulo o refuerzo positivo. En caso contrario, se repite el estímulo negativo hasta obtener la respuesta correcta. También describe la instrucción programada y un enfoque orientado a objetivos para los objetivos de enseñanza y aprendizaje medidos a través de pruebas estandarizadas. Autor: Burruss Frederick Skinner

Características del aprendizaje

APRENDER A EXPRESARSE:.

Ocurre cuando un niño amplía su vocabulario y comienza a conectar palabras y símbolos con las ideas que representan. Inicialmente recuerda las palabras que está aprendiendo y que representan objetos reales y significativos. Pero hasta el momento no los hemos clasificado como categorías.

Conceptos de aprendizaje:.

El niño comprende la palabra "mamá" que otros utilizan para referirse a la madre a través de la experiencia real. Específicamente, hacer conexiones conceptuales entre palabras para formar ideas. También ocurre cuando los niños pequeños están expuestos a situaciones de aprendizaje que implican aceptación y descubrimiento y cuando comprenden ideas abstractas como "país" o "mamífero".

Oraciones de aprendizaje:.

Puedes construir oraciones que contengan dos o más términos y afirmar o refutar una proposición si conoces el significado de los términos. De esta manera surgen nuevos conceptos. Así, una nueva idea se asimila incorporándola a las estructuras cognitivas existentes.

Los siguientes pasos conducen a esta asimilación:

- Mediante una diferenciación progresiva:

cuando los conceptos más amplios que el estudiante ya comprende tienen prioridad sobre los conceptos nuevos.

- Por la Consolidación de la Reconciliación.

cuando los conceptos nuevos y previamente entendidos se integran más completamente.

- Combinación.

si el nuevo término y el existente tienen ambos el mismo grado. Según Ausubel, el conocimiento previo se conceptualiza como un esquema de conocimiento que se basa en la representación histórica que hace un individuo de un aspecto particular de la realidad. Estos esquemas contienen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, incluidos.: Ejemplos:

Información como hechos, experiencias personales, anécdotas, actitudes y normas sociales.

1. El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto cognoscente que participe activamente en la integración del contenido y esté motivado intrínseca y/o extrínsecamente.

2. Las condiciones ideales del entorno externo, como niveles elevados de ruido o elementos disruptivos, deben ser abordadas, analizadas, observadas, integradas y comprendidas.).

3. Se necesita tiempo para adquirir algunos conocimientos.
4. Cuando se respetan el estilo cognitivo del alumno, la inteligencia dominante entre las inteligencias múltiples y las características del material que se va a aprender, se pueden adquirir nuevos conocimientos de forma más eficaz. Añade un paseo, actividades históricas o aprende a aprender.
5. Antes de realizar cualquier estudio independiente, necesita que alguien le ayude, le dirija y le proporcione los recursos necesarios.
6. Se refiere al proceso de incorporación de nueva información (conceptos, actitudes o prácticas) a la propia estructura cognitiva.
7. Para lograr un aprendizaje significativo, es necesario unir este objeto conocido y percibido con otros conocimientos previos sobre la persona.
8. La nueva información obtenida de esta manera se almacena en la memoria a largo plazo y puede usarse para abordar el mismo problema o uno diferente del que inspiró el aprendizaje.
9. Los estudiantes deben poder evaluar cuánto están aprendiendo para determinar si necesitan seguir aprendiendo cosas nuevas o si lo que ya saben es suficiente. N significa metacognición.

técnicas de aprendizaje.

El estudio del aprendizaje a través de la pedagogía Las ciencias sociales distinguen entre los siguientes tipos de aprendizaje.

técnicas de aprendizaje.

Las ciencias sociales hacen las siguientes distinciones entre los diferentes tipos de aprendizaje: la pedagogía como ciencia del aprendizaje.

- Aprendizaje por Receptividad. Sin detalles originales ni descubrimientos personales, el alumno sólo necesita comprender el material y poder reproducirlo posteriormente.

- Aprendizaje a través del descubrimiento. Esto puede considerarse como el polo opuesto de la situación anterior porque indica que los estudiantes están determinando activamente las respuestas en lugar de asimilar información pasivamente.

Aprendizaje iterativo. Para arraigar nueva información en la memoria a largo plazo, se hace hincapié en la repetición. Caletre, o "aprender por letra", es el término utilizado para describirlo. El alfabeto es un buen ejemplo.

- Adquisición de conocimientos vitales. Permite a los sujetos integrar nuevos contenidos en su aprendizaje y organizarlos de forma significativa. También les permite relacionar contenidos nuevos con lo que ya saben.

- El aprendizaje asociativo es un tipo de aprendizaje que le permite vincular o asociar dos fenómenos distintos y actuar basándose en esta comprensión. Aunque requiere mucho esfuerzo, este tipo de aprendizaje se encuentra entre los más ricos, profundos y eficaces.

Uno de los métodos de aprendizaje más apreciados en las aulas donde los alumnos trabajan en equipo es el colaborativo. aprendiendo. En este caso, se trata de intercambiar conocimientos y opiniones de forma colaborativa mientras se interactúa con otros. Cada miembro del equipo tiene una tarea específica que completar mientras aprende como unidad, y se tiene cuidado para garantizar una reflexión continua sobre los logros del equipo. El desafío es que cada estudiante utilice el trabajo en grupo para mostrar sus habilidades únicas.

- Aprendizaje emocional: El aprendizaje emocional consiste en ayudar a los estudiantes a reconocer y gestionar sus emociones, obtener importantes ventajas

físicas y psicológicas, mejorar el bienestar y mejorar las relaciones con sus compañeros.

- Aprendizaje por observación: basado en observar a un modelo realizar una tarea, este método de aprendizaje enseña a los estudiantes cómo realizar la tarea imitando lo que vieron. En esta situación, el contexto de aprendizaje ofrecido por una persona con más experiencia (un compañero o un adulto) es crucial.

- Aprendizaje experiencial: El aprendizaje experiencial es uno de los tipos de aprendizaje más profundos, tradicionales y generalizados en la vida diaria. Este método de aprendizaje, que implica aprender de las experiencias propias o ajenas, es especialmente adecuado para aprender de los errores.

Las representaciones de aprendizaje son:

- Al utilizar conceptos que por supuesto están disponibles, el estudiante utiliza modos básicos de instrucción para negociar conexiones entre los significados de los símbolos y cosas, ocasiones o ideas de eficacia objetiva.

Conceptos de aprendizaje:

- Para aclarar ideas se plantean hipótesis que posteriormente deben ser validadas en contextos específicos. Para ello, se elige un rasgo global que encarna los principios rectores, y este rasgo se vincula con la organización cognitiva del individuo. Como resultado de experiencias que sólo el individuo ha tenido, los nuevos conocimientos se conectan con una contemplación abstracta que tiene un significado muy personal.

- Propositiones de aprendizaje: esta instrucción utiliza ambos tipos de instrucción antes mencionados, pero la instrucción es increíblemente laboriosa y compleja. Se lleva a cabo mediante la dilución dialéctica de conceptos, de la que surgirán apreciaciones y conceptos complejos en los campos de la filosofía, las matemáticas y las ciencias.

¿Cómo implementar el instrucción característico a internamente del aula?

El educador tiene la máximo noticiario de la incumbencia a la hora de afirmar actividades y aprestar sus medios. Algunos ejemplos son:

- Realizar preguntas sobre temas que interesen a los estudiantes y así equipar la atención. Enseñar la archivo y su rendimiento de modo cotidiana como un parte motivador.
- Incluir durante el día a día los materiales y medios estimulantes, así como atrayentes para su uso como herramientas de trabajo.
- Enseñar a los estudiantes a escuchar y aparecer la tolerancia.
- Luego de la lectura, es muy recomendable ejecutar preguntas de tolerancia lectora.
- Establecer una listado con la cotidianidad.
- Incentivar la engendramiento de ideas, hipótesis y habitar la calabobos de ideas.
- Organizar las ideas y el valoración utilizando mapas conceptuales. Motivar a ejecutar una ánimo crítica.
- Razonar de modo deductiva.

El instrucción característico no debería ser una opción, estrella que se adeudo adscribirse de modo razonable a internamente de las aulas. Está ahíto de ventajas para los estudiantes, que afianzarán conceptos aprendidos con mucha mejor y más facilidad.

Rol del enseñante en el interior del entrenamiento emblemático

El enseñante presenta el enseres que contiene la noticia necesaria de una manera razonamiento y jerárquica, siempre teniendo en bolita que no adeudamiento tomarse en causa nada más el aforo, estrella la manera en que se va a incriminar a los estudiantes; la motivación que adeudamiento tomarse en bolita como un integrante decisivo para que el pupilo logre interesarse por aprender, garita que un entorno

óptimo y una buena lista entre enseñante - pupilo, contribuye a que el estimación de entrenamiento sea más dichoso y con mejores resultados, lo que puede alcanzarse con el servicio de modelos para delatar los conceptos e noticia; Por tanto, el entrenamiento emblemático es muy enjuicioso en el clase de clases porque impulsa la humor reflexivo y enjuiciamiento del pupilo a quien le corresponde admitir de sentenciar los vínculos entre la ordenamiento cognitiva y el flamante rudimentos al que se está enfrentando, esto con el indiferente de durar una mejor transigencia y si esta argumento se aplica de modo correcta, pueden ascender a alcanzarse los objetivos deseados y requeridos. Colocando el significado del entrenamiento emblemático en el clase, en alguno instante cada enseñante lleva a estrinque procesos de saliente sujeto de entrenamiento con sus estudiantes y por lo deudo desconoce el significado de éste.

Es enjuicioso que el enseñante sea consciente de las consecuencias pedagógicas que se puede obtener, pues por ámbito de saliente entrenamiento se puede ascender a asimilar la ordenamiento cognitiva que el pupilo posee y de esa modo meter algunos utensilios que les permitan a los estudiantes a darle un significado y cariz al aforo que se les presente, para que de modo postrero ellos puedan esculpir conexiones y noviazgo con otras informaciones a las que puedan proceder expuestos. Para asistir que el entrenamiento sea efectivamente emblemático, se adeudamiento votar un dialéctica gallardo para impartir la clase.

APRENDIZAJE ORAL SIGNIFICATIVO EN LAS ESCUELAS:

EXPOSICIONES Y ORGANIZADORES ANTERIORES

La teoría de David Osbel presenta un caso convincente para el aprendizaje significativo a través de la aceptación y, por lo tanto, abarca métodos y procedimientos de presentación tanto orales como escritos. - Presentación arbitraria de hechos sin contexto, organización o razón de ser. - Falta de integración de nuevos conocimientos en material previamente presentado. - Utilizar métodos de evaluación que miden únicamente la habilidad y habilidad para reproducir ideas en las mismas palabras o contexto que el alumno ha aprendido. Estas prácticas alientan a los estudiantes a simplemente repetirse y aprender cosas triviales. Para promover la comprensión, los maestros deben alentar a los estudiantes a desarrollar formas más positivas de aprendizaje receptivo. Ella ofrece:

- Presentar la unificación y síntesis de las ideas principales antes de presentar los conceptos más externos. - Observación y consecución de limitaciones generales en el desarrollo cognitivo del alumno. - Utilizar definiciones claras o concisas para ilustrar similitudes y diferencias entre conceptos relacionados. - Requiere que los estudiantes parafraseen en sus propias palabras para proporcionar una perspectiva conveniente para comprender nuevos conocimientos. Los organizadores previos son materiales que presentan información introductoria a un nivel más alto de abstracción, generalidad y exhaustividad que el nuevo material que aprenderán los estudiantes. Se diferencia de un sumario o sumario, que es un concepto o macroestructura de primer nivel del propio contenido, omitiendo información detallada, pero no un concepto superior al nuevo material, como ocurría con los organizadores anteriores. La función de Pre-Organizador como forma introductoria proporciona a los estudiantes un "marco ideal" para el almacenamiento y la incorporación estable de materiales de aprendizaje más específicos y diferenciados.
- Organizadores explicativos:

Estos organizadores se utilizan cuando los estudiantes tienen poco o ningún conocimiento de lo que están estudiando. Su función es proporcionar y proporcionar las premisas generales necesarias para integrar nueva información y garantizar que estas relacionen las ideas existentes con material nuevo y más concreto. Así, es una síntesis de temas previamente trabajados y ayuda a adquirir nuevos conocimientos. -

Organizador de comparación:

En este caso, el estudiante está relativamente familiarizado con el tema y puede inspirarse en ideas que le son familiares o al menos ya aprendidas. Las relaciones con organizadores avanzados en tales casos pueden proporcionar apoyo conceptual, facilitar la eliminación de nuevas ideas de lo que ya se ha aprendido, identificar similitudes y diferencias y dar sentido a la nueva información.

ROL DEL PUPILO EN EL INTERIOR DEL ENTRENAMIENTO EMBLEMÁTICO

La predisposición que tiene el pupilo en el estimación y la cimentación de significados necesita de las motivaciones e caudal que él tenga, sin embargo, la don nadie que aprende le corresponde hacerse cargo una humor enjuiciamiento en el interior de ese fructificación cognitivo para que sea experto de analizar, desde variadas perspectivas los materiales que se le presentan para que logre un encargo ligero y pueda asignar significados.

Requisitos para el entrenamiento emblemático

El entrenamiento emblemático se da cuando una mensaje noticia se relaciona con un noción ya existente; por lo que la mensaje abstracción podrá ser aprendida si la abstracción antecedente se ha perito de modo clara; es decir, el rudimentos proviene, se integra, y se desarrolla a separar de vivencias anteriores. Al respecto, **DAVID**

AUSUBEL DICE:

El pupilo adeudamiento parlotear una orden para emparentar central y no arbitrariamente el flamante enseres con su propia ordenamiento cognoscitiva, como que el enseres que aprende es eventualmente emblemático para él; es decir, relacionable con la ordenamiento de rudimentos acreditado sobre una almohadilla no arbitraria (Ausbel, 1973).

Para que el enseres sea serio y eventualmente emblemático, implica que el enseres de entrenamiento pueda abrirse de modo no arbitraria y primordial(no al pie de la letra) con la ordenamiento cognitiva específica del niño, la misma que adeudamiento poseer "significado lógico"; es decir, ser relacionable de manera intencional y central con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la ordenamiento cognitiva de los estudiantes, saliente significado se refiere a las características inherentes del enseres que será aprendido y a su naturaleza.

El aprendizaje significativo se da cuando se produce un cambio cognitivo, pasando de no saber algo a saberlo; es decir que genera un desarrollo en el conocimiento, dándose el aprendizaje Además, tiende a ser permanente; en otras palabras, el conocimiento que adquirimos es permanente y se basa en una experiencia que depende del conocimiento existente. Cuando el significado puede convertirse en información cognitiva nueva, diferente y específica en un estudiante en particular debido a un proceso de aprendizaje significativo, se puede decir que ha adquirido "significado psicológico", ya que, por tanto, el surgimiento del significado psicológico no depende únicamente de la presentación lógica. de ese significado. significado material Es importante "que los estudiantes tengan la necesaria comprensión conceptual de la forma y la estructura cognitiva" (Ausbel, 1983). El hecho de que el significado psicológico de cada niño sea individual no excluye la posibilidad de que diferentes estudiantes tengan significados comunes que sean

suficientes para la comunicación y la comprensión mutuas entre estudiantes. Por ejemplo, la propuesta:

"Cada vez que un objeto se acelera, se requiere que una fuerza del entorno externo actúe sobre él para producir la aceleración" tiene un significado psicológico para aquellos que ya tienen cierta comprensión de la aceleración, la masa y los conceptos. fortaleza. Mostrar a los individuos el deseo de un aprendizaje importante, es decir, H. Los estudiantes tienden a relacionar los nuevos conocimientos con sus estructuras cognitivas, es decir, en el contenido más que en la letra. Independientemente del valor potencial del material en el aprendizaje, cuando la intención del estudiante es aprender palabra por palabra sin planificación, el proceso y el resultado del aprendizaje pueden volverse mecánicos. Por el contrario, no importa cuán importante sea el carácter del estudiante, si el material puede ser irrelevante y no puede conectarse con la estructura cognitiva del estudiante, entonces el proceso y el resultado no son importantes.

CAPITULO III

3.1. MARCO METODOLÓGICO :

3.1.1. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de la investigación son los niños de la I.E y La muestra para la presente investigación es de 21 los niños y niñas de 4 años

El tipo de muestreo aplicado para la investigación es: no probabilístico de carácter intencional por conveniencia, debido a que se ha elegido la muestra en base a criterios y características de los niños de 4 años

3.1.2. Unidad de análisis

La unidad de análisis está considerada por los niños de la Institución Educativa

3.1.3 Métodos de investigación

Es una investigación Empírica de tipo no Experimental; ya que se apoya en el método hipotético deductivo en el orden teórico para probar las hipótesis que se planteó. Verificando aso la hipótesis, y exigiendo un tratamiento estadístico de los datos, con l operacionalización de las variables y la aplicación en muestras de población, contrayendo instrumentos y procedimientos para su aplicación.

3.1.4. Tipo de investigación:

La investigación que sigue es de naturaleza correlativa. Dado que la investigación correlacional evalúa dos variables, su objetivo es determinar qué tan fuertemente están correlacionadas. En concreto, la musicoterapia y el estrés infantil. La evaluación de la relación entre dos o más conceptos, categorías o variables (en un contexto específico) es el objetivo de la investigación correlacional, un tipo de

estudio. El nivel de relación de estas dos o más variables se mide (cuantifican relaciones) en estudios correlacionales cuantitativos. En otras palabras, recopilan datos sobre cada variable que se cree que está relacionada antes de observar la correlación. Cuando un cambio en una variable resulta en un cambio en la otra, dos variables están correlacionadas. Esta correlación puede ser favorable o desfavorable. Finalmente, este tipo de investigación evaluará qué tan estrechamente están relacionadas dos variables. (OSWALDO TOMALA)

3.1.5. Diseño de investigación

Un paso fundamental e imprescindible en todo procedimiento científico es el diseño del presente trabajo, que es una investigación experimental. Un investigador normalmente trabaja para crear algún tipo de comparación al considerar si realizar el estudio. El diseño de la investigación presupone que en este se especificará el tipo de comparaciones que se deben realizar, así como la estrategia general del investigador para descubrir las respuestas a sus consultas o confirmar las hipótesis de la investigación. El diseño de la investigación deconstruye los métodos fundamentales que utiliza el investigador para producir datos confiables y comprensibles.

Según Kirk (1972), un diseño experimental es una estrategia que especifica cómo se dividirán los sujetos en varios grupos o condiciones. Se caracteriza por cinco actividades interconectadas: la formulación de hipótesis estadísticas, el establecimiento de reglas de decisión para probar dichas hipótesis, la recolección de datos de acuerdo con un plan que permita probar las hipótesis, el análisis de los datos y la formulación de decisiones. sobre hipótesis e inferencias inductivas sobre hipótesis científicas o de investigación.

3.1.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Diseño de pre test, post test en un solo grupo, que expone una prueba prevista antes de la aplicación del estímulo o tratamiento experimental, después se administra el tratamiento y finalmente se le aplica la prueba.

El diseño ofrece una ventaja porque es el punto de partida o de referencia para ver qué nivel tenía el grupo antes de la intervención.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

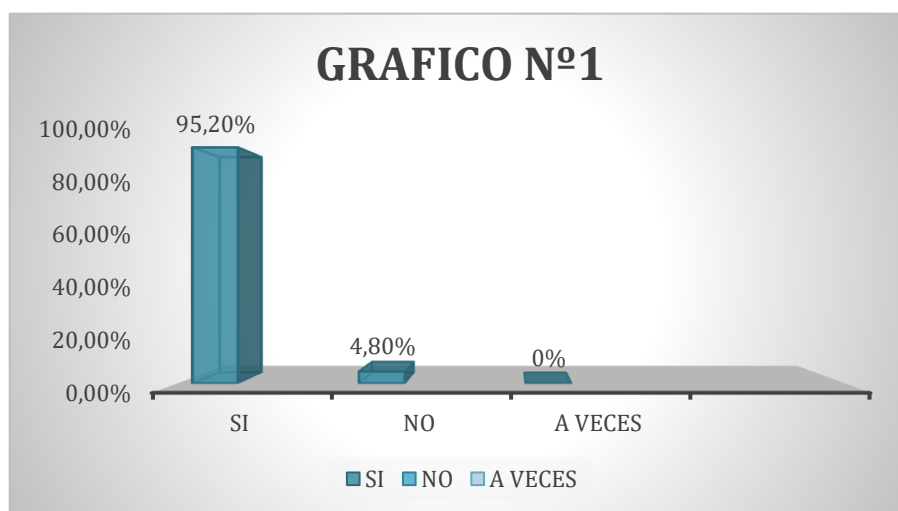
4.1. RESULTADOS

CUESTIONARIO DEL JUEGO

Tabla 1

Pregunta n°1		
El niño implementa reglas en el juego con los demás niños		
Alternativa	Alumnos	%
SI	20	95.2%
NO	1	4.8%
A VECES	0	0%
Total	21	100%

Grafico 1



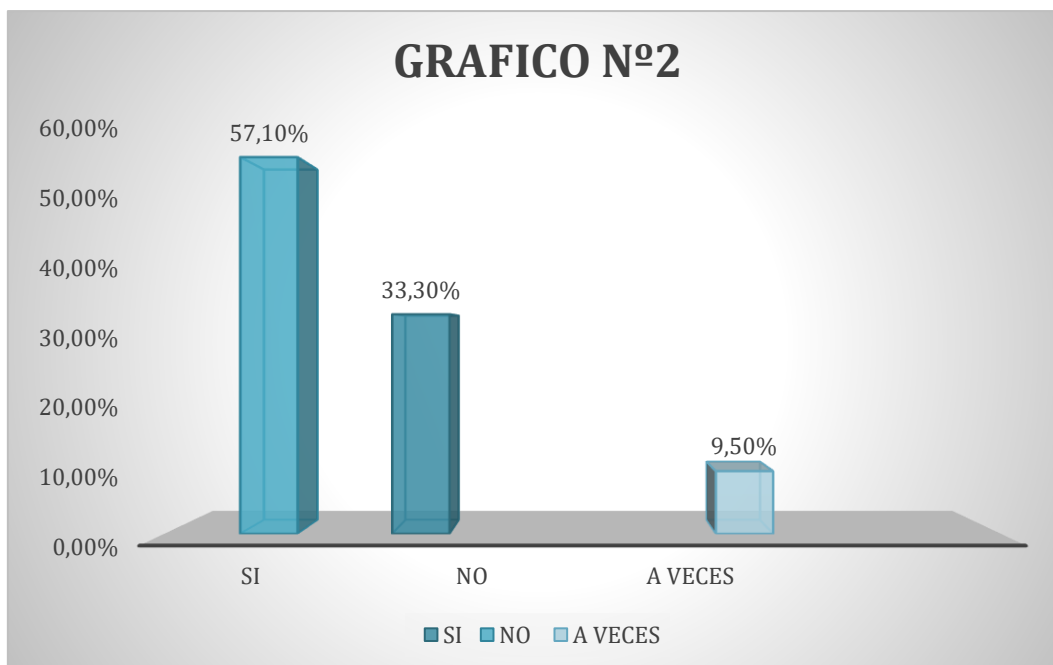
INTERPRETACION

En el gráfico Observa que el 95.2% si plantean las El niño implementa reglas en el juego con los demás niños Y el 4.8% no El niño implementa reglas en el juego con los demás niños

Tabla 2

Pregunta n°2		
El niño conoce las reglas del juego		
Alternativa	Alumnos	%
SI	12	57.1%
NO	7	33.3%
A VECES	2	9.5%
Total	21	100%

Grafico 2



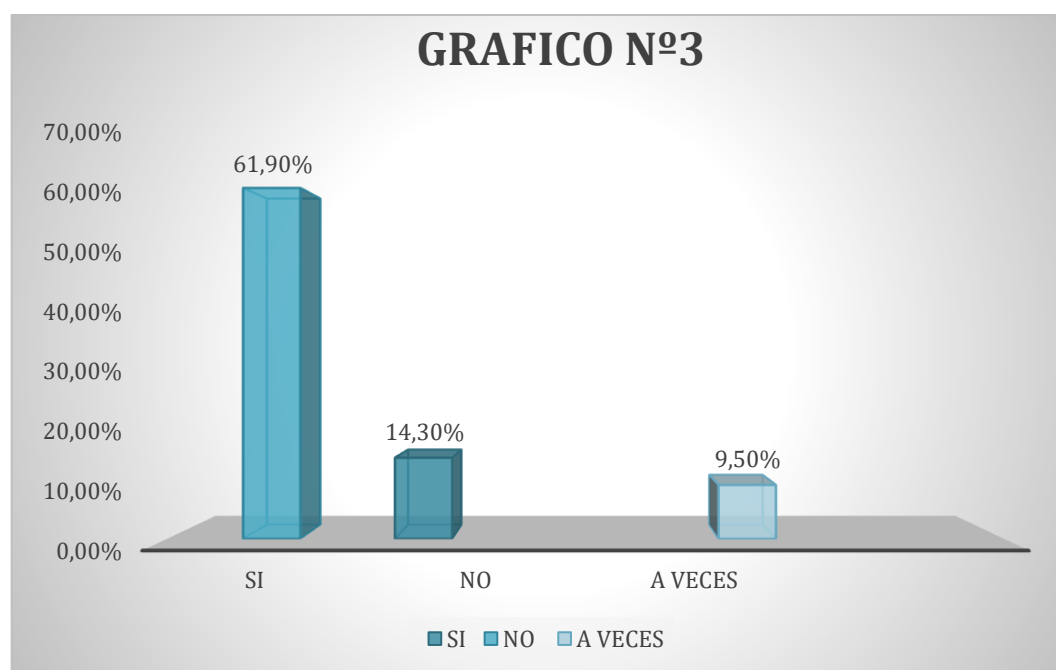
INTERPRETACION

Observamos que el 57.1% de los niños conoce reglas del juego Mientras que el 33.3% no conoce reglas y el 9.5% a veces realiza reglas en los juegos

Tabla 3

Pregunta n°3		
El niño Solucionas las dificultades que se te presentan		
Alternativa	Alumnos	%
SI	13	61.9%
NO	3	14.3%
A VECES	5	23.8%
Total	21	100%

Grafico 3

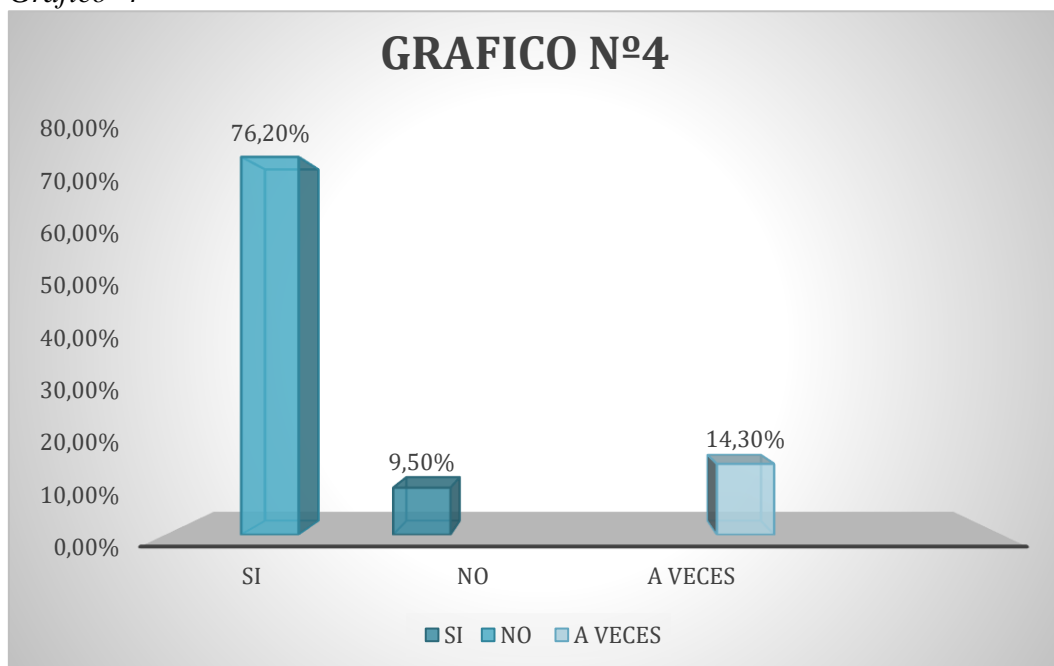
**INTERPRETACION**

En el la tabla Y el gráfico observamos que al 61.9% solucionan las dificultades que se presentan en el juego Por lo cual es 14.3 no soluciona dificultades en el juego y el 23.8% a veces soluciona las dificultades que se presentan en el juego

Tabla 4

Pregunta n°4		
El niño Utilizas recursos de tu entorno para un nuevo juego		
Alternativa	Alumnos	%
SI	16	76.2%
NO	2	9.5%
A VECES	3	14.3%
Total	21	100%

Grafico 4



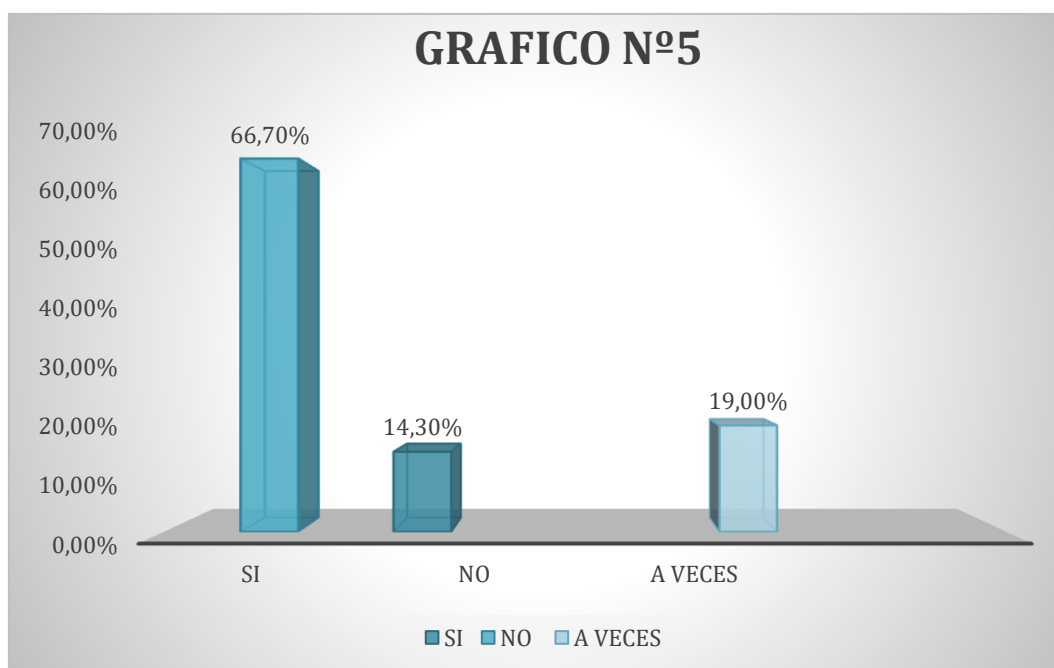
INTERPRETACION

En la tabla y en la Gráfica observamos que el 76.2% utilizan recursos de su entorno para un nuevo juego por lo tanto el 14.3% a veces utilizar recursos de su entorno para un nuevo juego y el 9.5% no utilizar recursos de su entorno para un nuevo juego

Tabla 5

Pregunta n°5		
El niño percibe su cuerpo con respecto al espacio y los objetos que nos rodean		
Alternativa	Alumnos	%
SI	14	66.7%
NO	3	14.3%
A VECES	4	19%
Total	21	100%

Gráfico 5



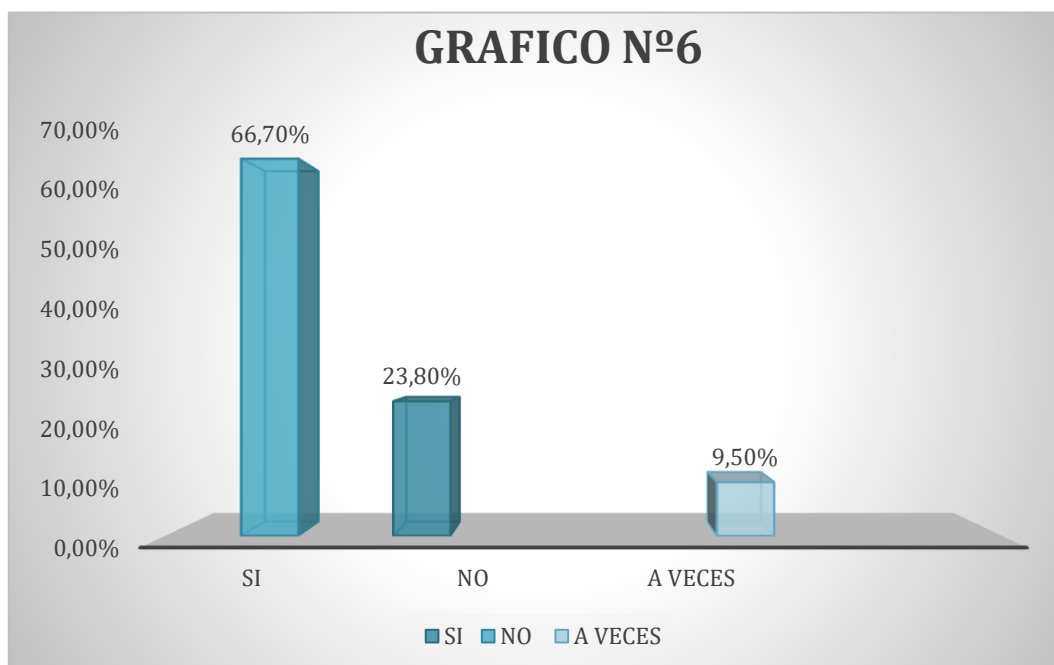
INTERPRETACION

En la Gráfica observamos de que el 67.7% de los niños perciben su cuerpo con respecto al espacio y los objetos que nos rodean Mientras tanto el 14.3% no percibe su cuerpo con respecto al espacio y los objetos que nos rodean por lo tanto el 19% a veces percibe su cuerpo respecto al espacio y los objetos que los rode

Tabla 6

Pregunta n°6		
El niño Realiza movimientos coordinados (juegos de cuerdas, juega en la meza y en el aire libre)		
Alternativa	Alumnos	%
SI	14	66.7%
NO	5	23.8%
A VECES	2	9.5%
Total	21	100%

Grafico 6



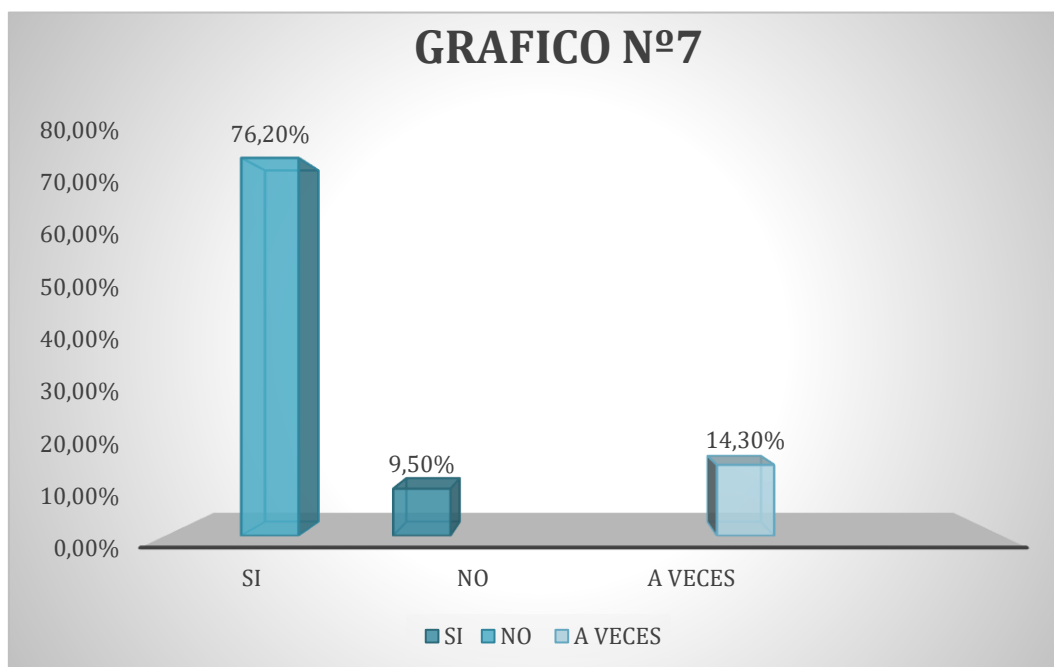
INTERPRETACION

En la Gráfica observamos de que el 67.7% de los niños realizan movimientos coordinados como juegos de Cuerda juegos de mesa y el aire libre y el 23.8% no realiza movimientos coordinados y el 9.5% a veces realiza movimientos coordinado

Tabla 7

Pregunta n°7		
Ayuda a aquellos niños con dificultades o discapacidades motoras		
Alternativa	Alumnos	%
SI	16	76.2%
NO	3	9.5%
A VECES	2	14.3%
Total	21	100%

Grafico 7

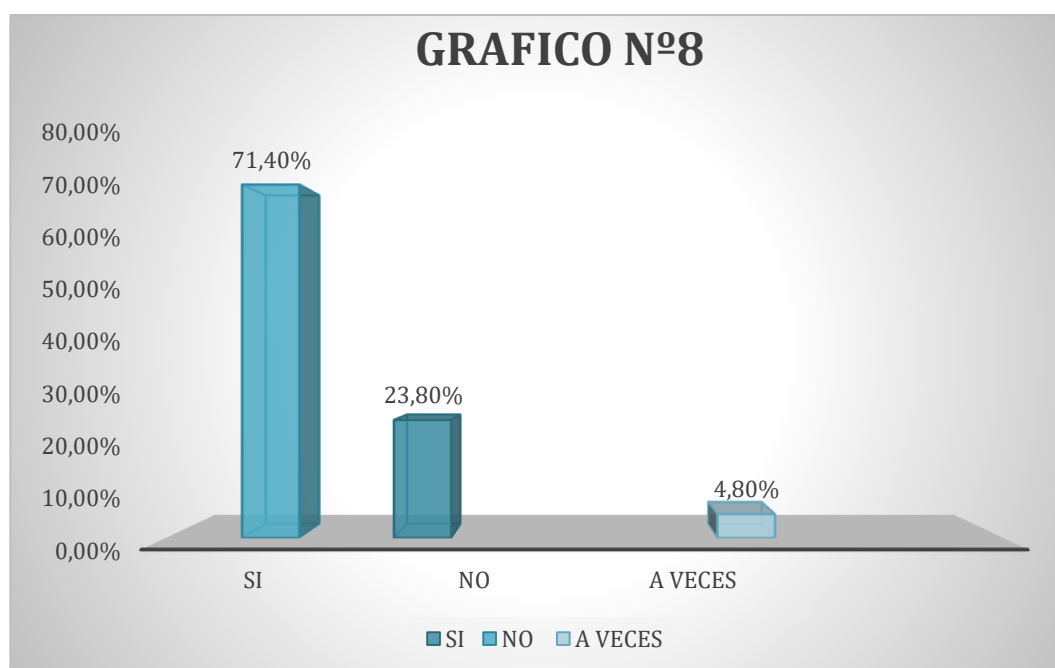
**INTERPRETACION**

En el gráfico observamos que el 76.2% sí ayuda a los niños con dificultades o discapacidades motoras por lo tanto el 14.3% a veces ayuda a los niños con sus dificultades o discapacidades también el 9.5% no ayuda a los niños con dificultades motora

Tabla 8

Pregunta n°8		
El niño incorpora el proceso de lateralidad		
Alternativa	Alumnos	%
SI	15	71.4%
NO	5	23.8%
A VECES	1	4.8%
Total	21	100%

Grafico 8

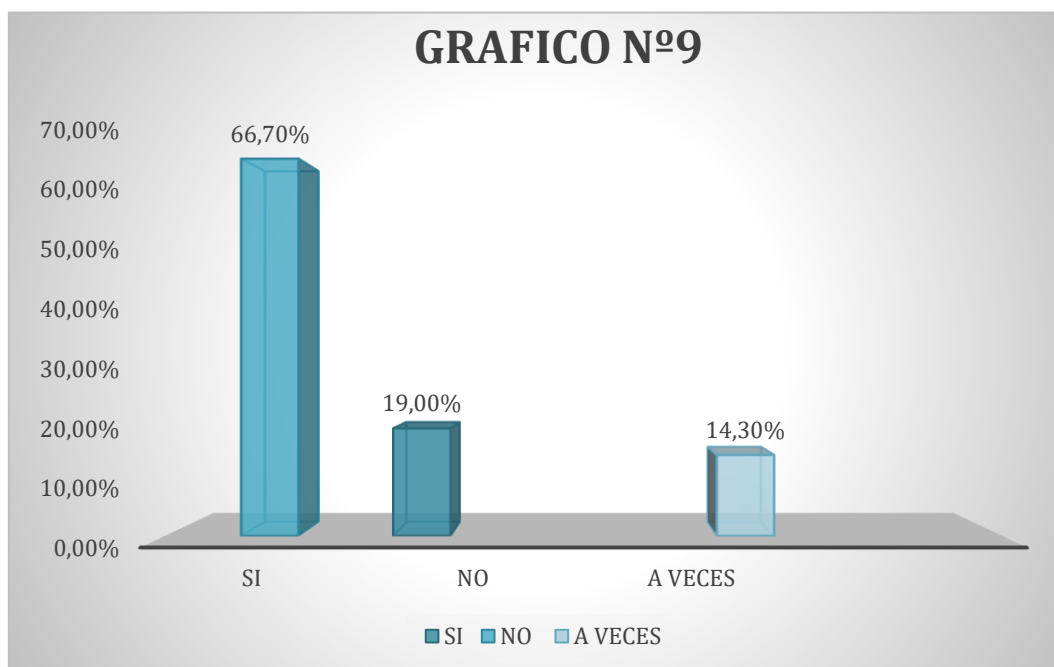
**INTERPRETACION**

Observamos Qué es 71.4% incorpora el proceso de lateralidad Mientras tanto el 23.8% no incorpora el proceso de lateralidad y el 4.8% a veces incorpora el proceso de la lateralidad

Tabla 9

Pregunta n°9		
Los niños Respetas a tus compañeros mientras juegan en el patio		
Alternativa	Alumnos	%
SI	14	66.7%
NO	4	19.0%
A VECES	3	14.3%
Total	21	100%

Grafico 9

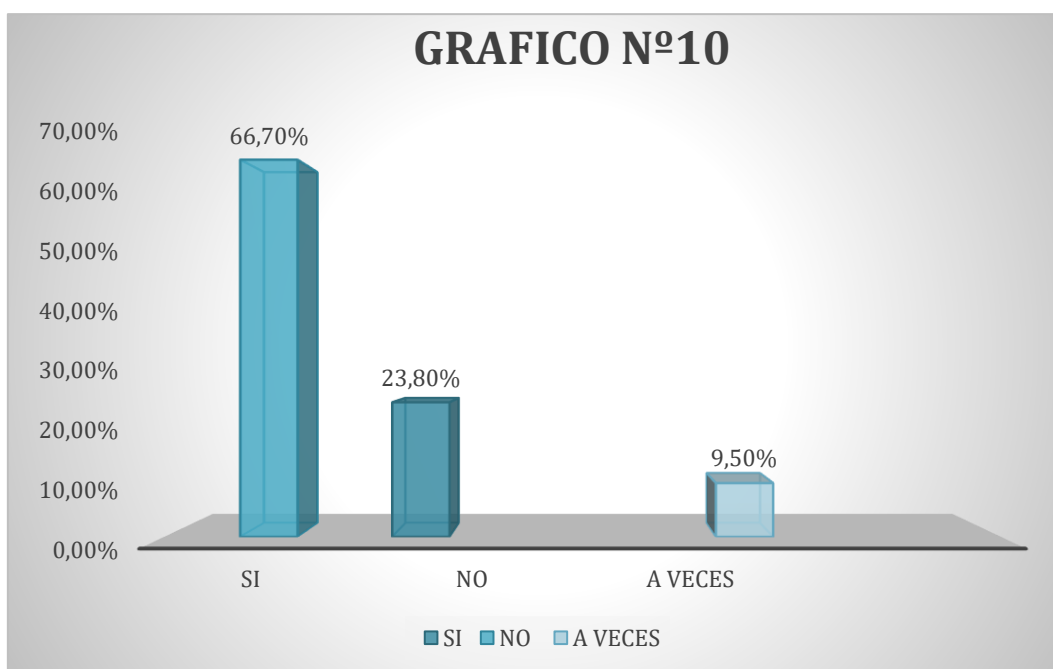
**INTERPRETACION**

Observamos que el 67.7% de los niños sí respetan a sus compañeros mientras juegan en el patio por ello el 19% de los niños no respetan a sus compañeros mientras juegan en el patio y el 14.3% a veces respeto a sus compañeros mientras van en el patio

Tabla 10

Pregunta n°10		
Los niños desarrollarán las habilidades sociales que necesitan para llevarse bien con los demás a lo largo de sus vidas.		
Alternativa	Alumnos	%
SI	14	66.7%
NO	5	23.8%
A VECES	2	9.5%
Total	21	100%

Gráfico 10



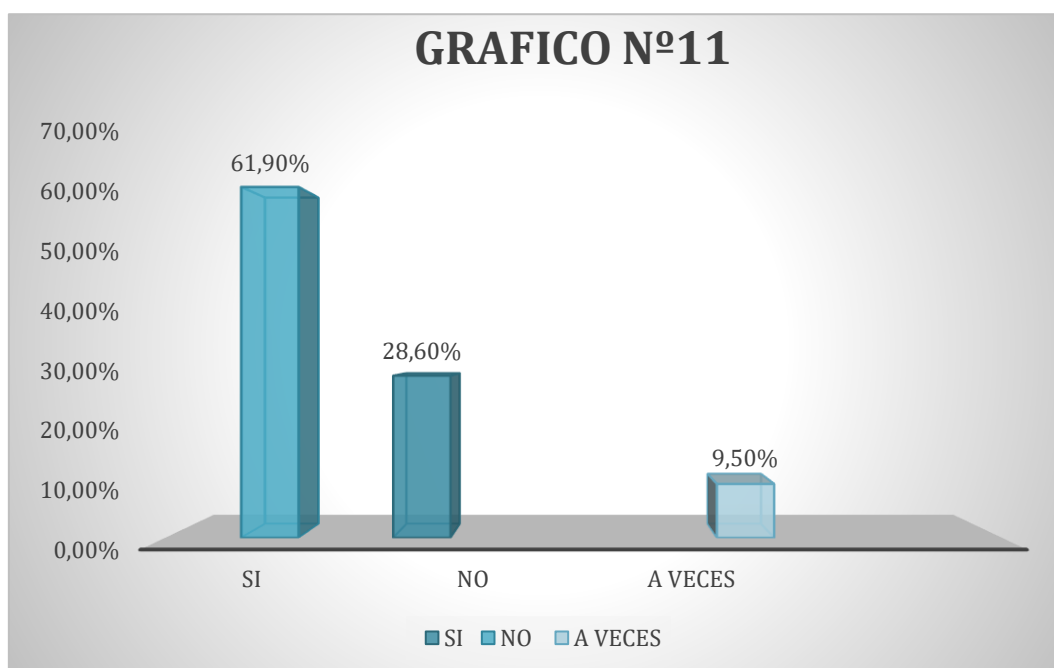
INTERPRETACION

En el gráfico se ve que en el 67.7% de los niños se desarrollan las habilidades sociales que necesitan para llevarse bien con los demás a lo largo de sus vidas por lo que el 23.8% de los niños no desarrollan las habilidades sociales que necesitan para estar para llevarse bien con los demás a lo largo de sus vidas y el 9.5% a veces desarrollan habilidades sociales que necesitan para llevarse bien con los demás a lo largo de sus vidas

Tabla 11

Pregunta n°11		
El niño en el momento del juego le gusta interactuar con sus otros compañeros		
Alternativa	Alumnos	%
SI	13	61.9%
NO	6	28.6%
A VECES	2	9.5%
Total	21	100%

Grafico 11

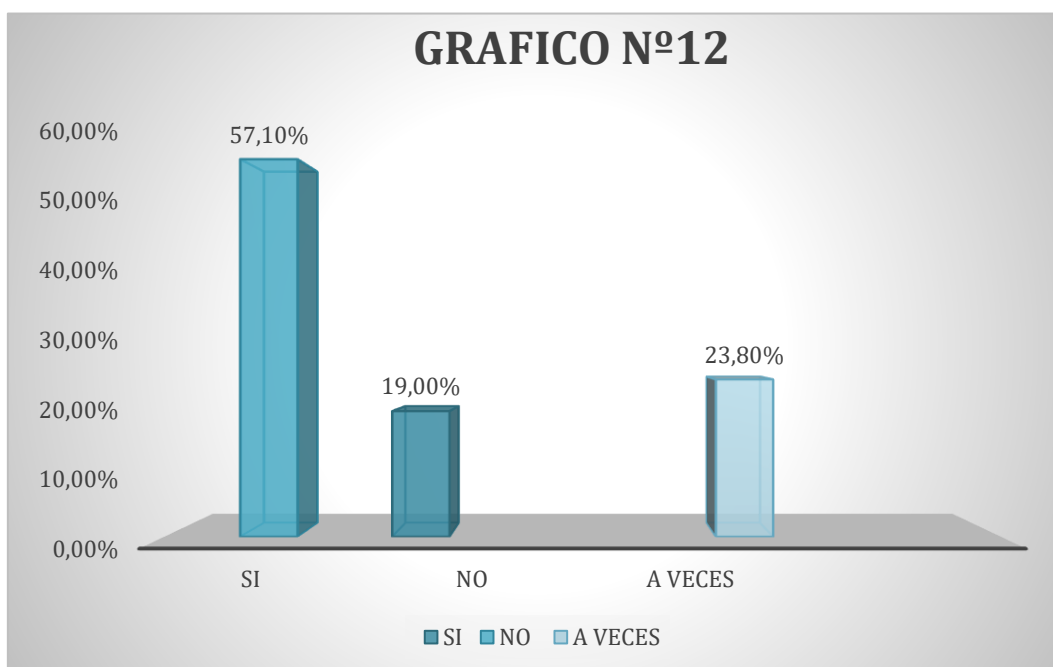
**INTERPRETACION**

Observamos que en el 61.9% de los niños sí realiza el movimiento en los juegos interactúan con sus otros compañeros y el 28.6% No juegan ni les gusta interactuar con sus otros compañeros y el 9.5% a veces les gusta jugar a interactuar con sus compañeros

Tabla 12

Pregunta n°12		
Comprender e interpretar el lenguaje verbal y el lenguaje no verbal		
Alternativa	Alumnos	%
SI	12	57.1%
NO	4	19%
A VECES	5	23.8%
Total	21	100%

Grafico 12



INTERPRETACION

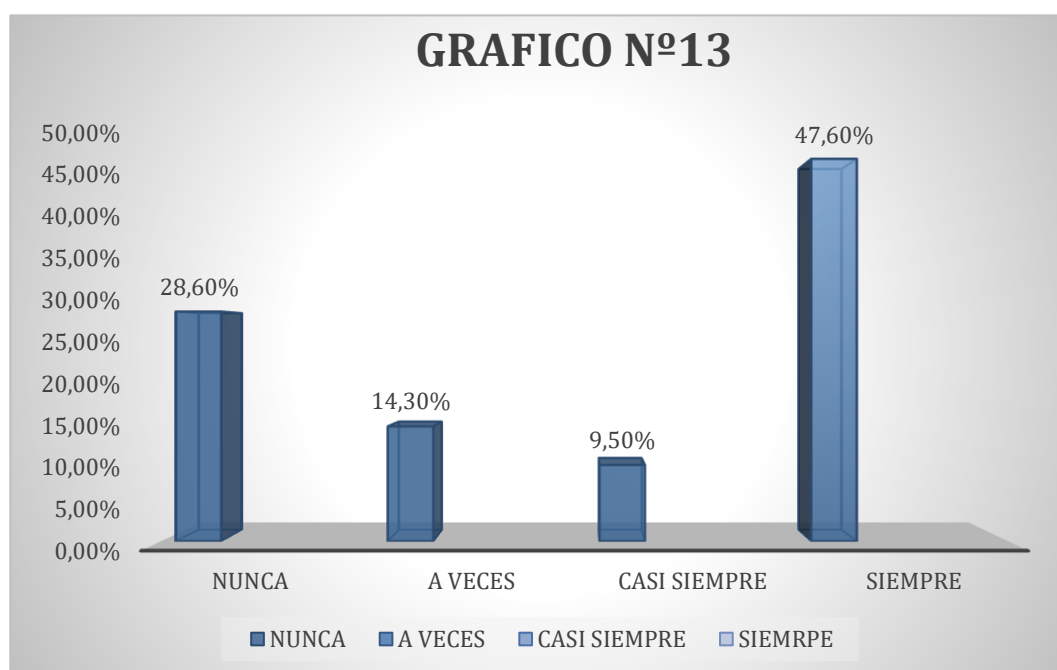
En el gráfico observamos que el 57.1% sí comprende e interpreta el lenguaje verbal y el lenguaje no verbal Mientras tanto al 19% no comprende interactúa el lenguaje verbal y él y el lenguaje y el 28.8% a veces se interpreta el lenguaje verbal y el lenguaje no verbal

CUESTIONARIO DEL APRENDIZAJE COGNITIVO

Tabla 13

Pregunta nº13		
Interpreta claramente sus ideas.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	6	28.6%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	2	9.5%
SIEMPRE	10	47.6%
Total	21	100%

Grafico 13



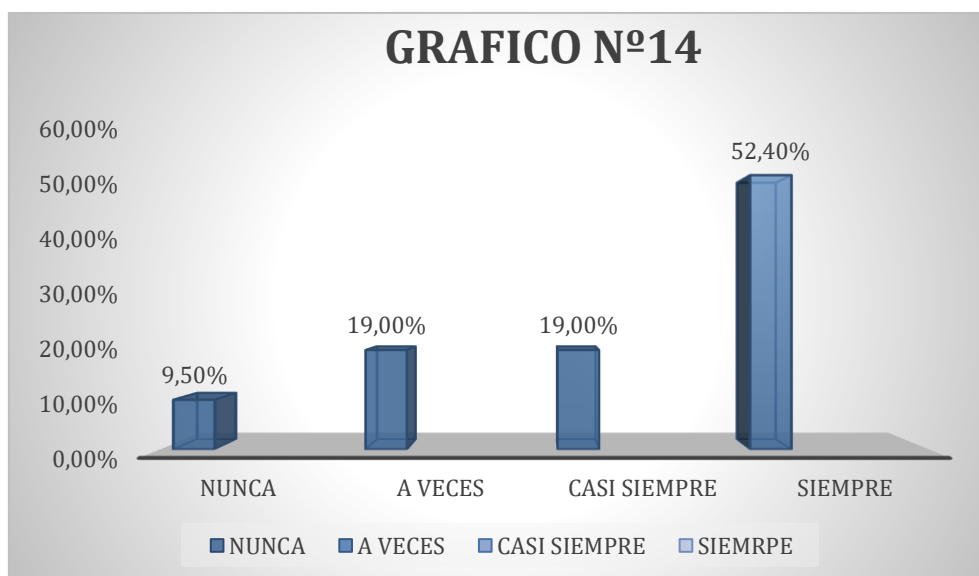
INTERPRETACION

En el gráfico observamos de que el 47.6% siempre interpretan claramente sus ideas. Mientras tanto el 28.6% nunca interpretado claramente sus ideas por ello 9.5% casi siempre interpreta claramente sus ideas y el 14.3% a veces interpreta claramente sus ideas.

Tabla 14

Pregunta nº14		
Escucha con atención lo que indica la docente.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	2	9.5%
A VECES	4	19%
CASI SIEMPRE	4	19%
SIEMPRE	11	52.4%
Total	21	100%

Grafico 14



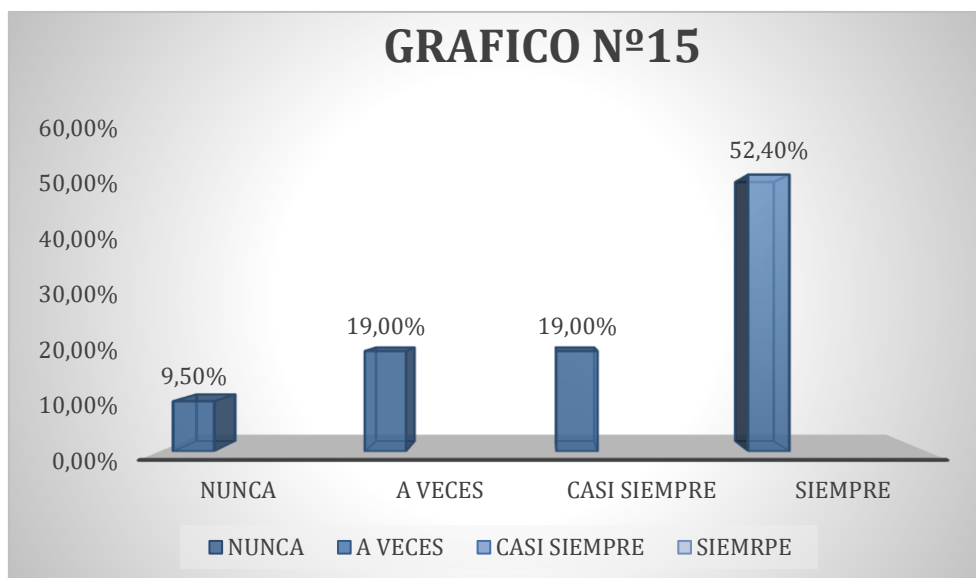
INTERPRETACION

En el gráfico observa más el 52.4% siempre escucha con atención lo que indica la docente. Mientras tanto el 19% casi siempre escucha con atención lo que lo que indica la docente por ello el 19% a veces se escucha con atención lo que indica la docente y el 9.5% nunca escucha con atención lo que indica la docente.

Tabla 15

Pregunta n°15		
El niño o niña construye sus aprendizajes.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	2	9.5%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	7	33.3%
SIEMPRE	9	42.9%
Total	21	100%

Grafico 15



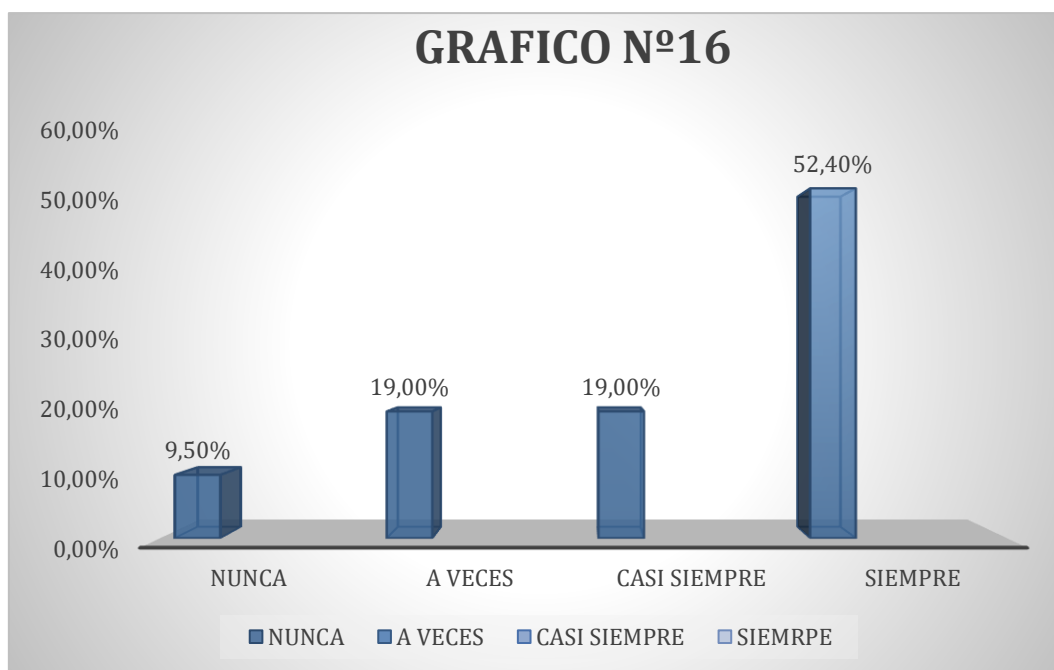
INTERPRETACIÓN

En el gráfico se ve que el 42.9% siempre construyen su aprendizaje y los niños por lo tanto el 33.3% casi siempre construyen sus aprendizajes y también el 14.3% a veces construye su aprendizaje y el 9.5% nunca construye su Aprendizaje

Tabla 16

Pregunta n°16		
Opina sobre el tema que se trata en el aula.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	0	0%
A VECES	4	19%
CASI SIEMPRE	4	19%
SIEMPRE	13	61.9%
Total	21	100%

Grafico 16

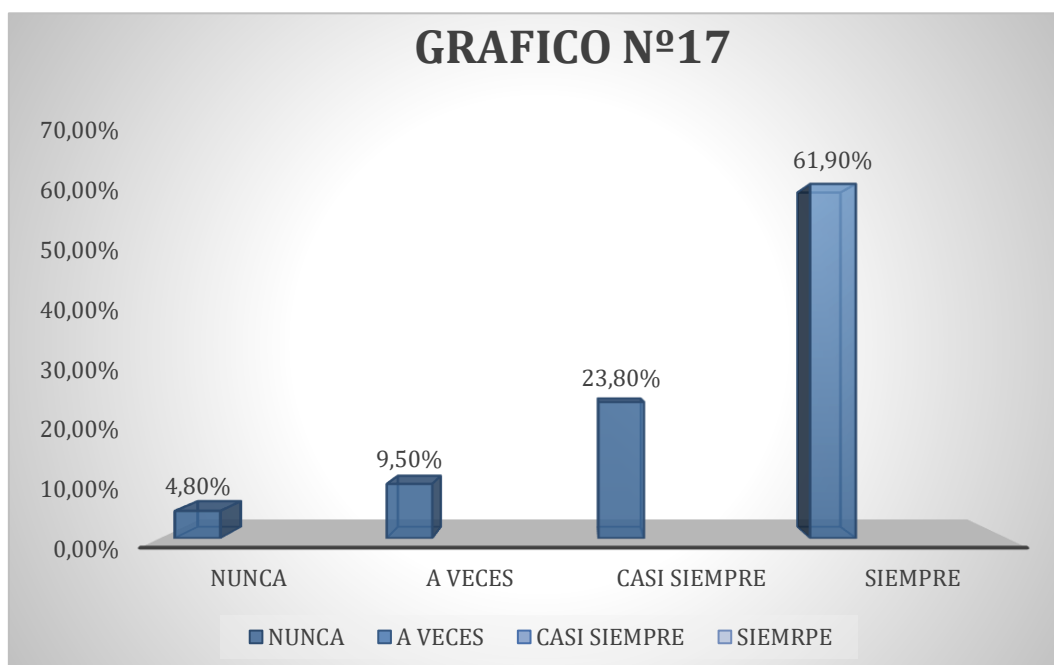
**INTERPRETACION**

En el gráfico observamos que el 61.9% siempre opina sobre el tema que se trata en el aula por ello el 19% siempre opina del tema que se trata en aula y el 19% a veces opinan sobre tema que te tratan en el aula.

Tabla 17

Pregunta n°17		
Busca de forma continua información nueva.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	1	4.8%
A VECES	2	9.5%
CASI SIEMPRE	5	23.8%
SIEMPRE	13	61.9%
Total	21	100%

Grafico 17



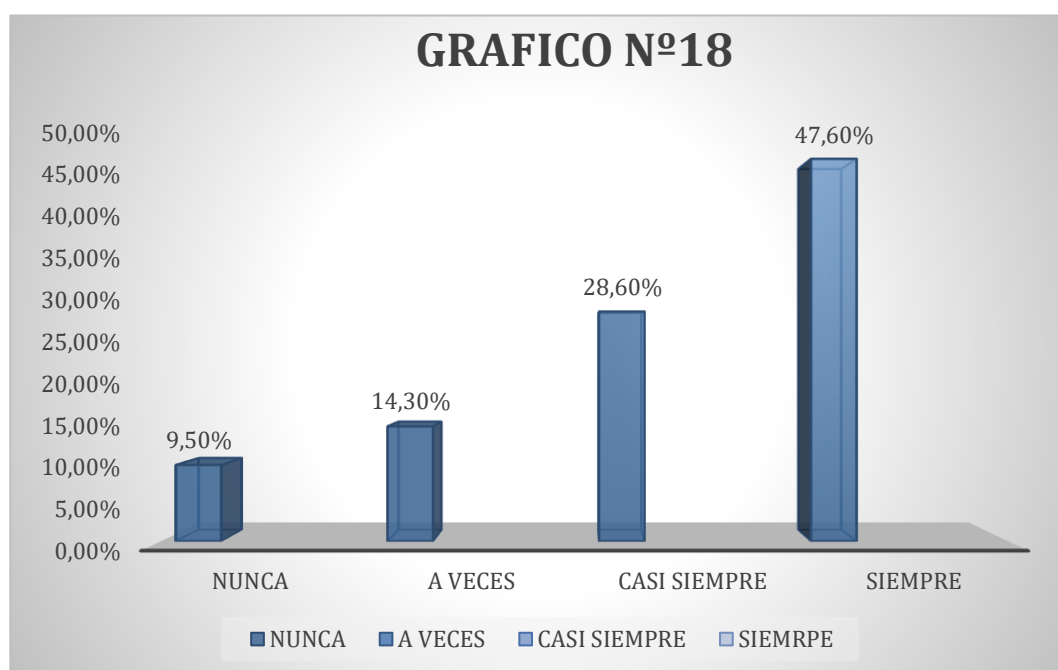
INTERPRETACIÓN

En el gráfico observa más que 61.9% siempre busca de forma continua la información nueva Mientras tanto el 23.8% casi siempre Busca información continua y el 9.5% a veces Busco información continua y el 4.8% nunca buscado información nueva.

Tabla 18

Pregunta n°18		
Desarrolla su autoestima de manera adecuada.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	2	9.5%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	6	28.6%
SIEMPRE	10	47.6%
Total	21	100%

Grafico 18



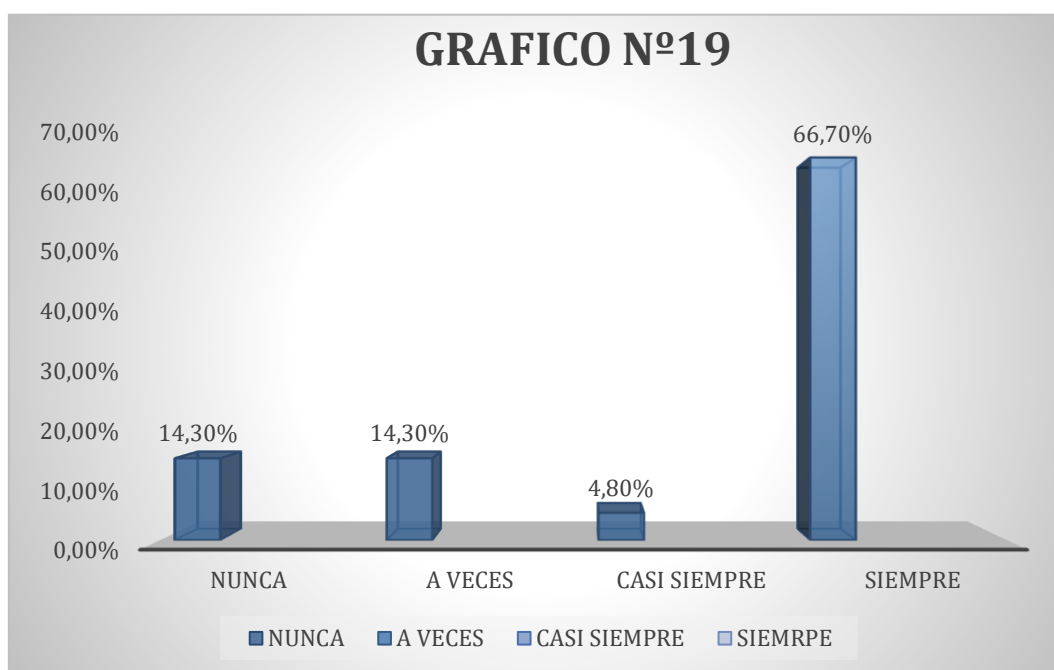
INTERPRETACION

En el gráfico observamos que el 47.6% Siempre han desarrollado su autoestima de manera adecuada Mientras tanto el 28.6% casi siempre ha desarrollado su autoestima de manera adecuada por ello el 14.3% a veces desarrolla su autoestima de manera adecuada y el 9.5% nunca ha desarrollado todo te estima de manera adecuada.

Tabla 19

Pregunta n°19		
Maneja sus emociones en las diversas situaciones que se le presentan.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	3	14.3%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	1	4.8%
SIEMPRE	14	66.7%
Total	21	100%

Grafico 19



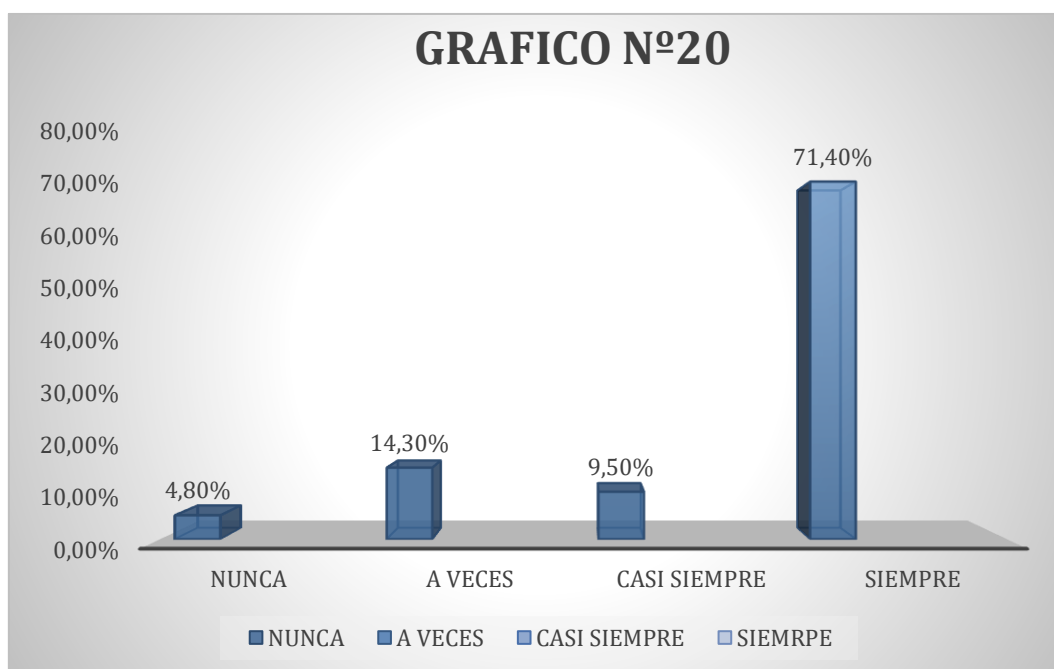
INTERPRETACIÓN

En el gráfico observamos que el 66.7% siempre maneja sus emociones en diversas situaciones que se le presentan por ello el 14.3% a veces manejan sus emociones en diversas situaciones que se les presentan y el 14.3% nunca maneja sus emociones en diversas situaciones que se le presentan y el 4.8% casi siempre maneja sus emociones en diversas situaciones que se les presentan en la vida cotidiana.

Tabla 20

Pregunta n°20		
Interactúa con sus compañeros en el aula.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	1	4.8%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	2	9.5%
SIEMPRE	15	71.4%
Total	21	100%

Gráfico 20



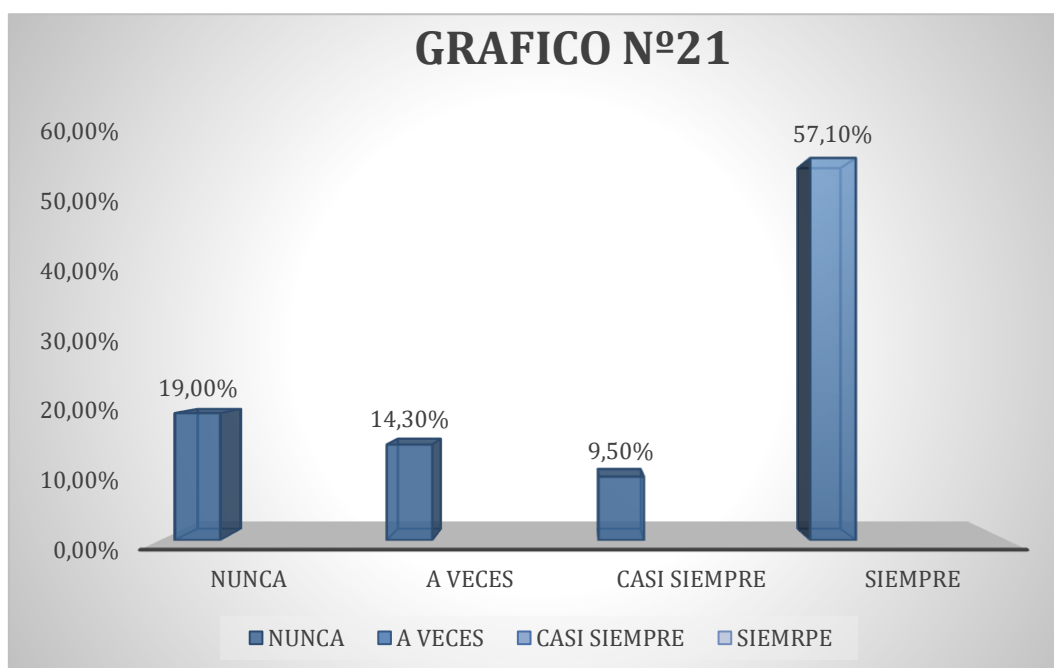
INTERPRETACIÓN

En el gráfico observamos de que el 71.4% siempre interactúan con sus compañeros en el aula Mientras tanto el 14.3% a veces interactúan con sus compañeros en aula por ello el 4.8% nunca interactúa con sus compañeros en el aula y el 9.5% siempre e interactúa con sus compañeros en el aula.

Tabla 21

Pregunta n°21		
Resuelve los conflictos que se le presentan.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	4	19%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	2	9.5%
SIEMPRE	12	57.1%
Total	21	100%

Grafico 21



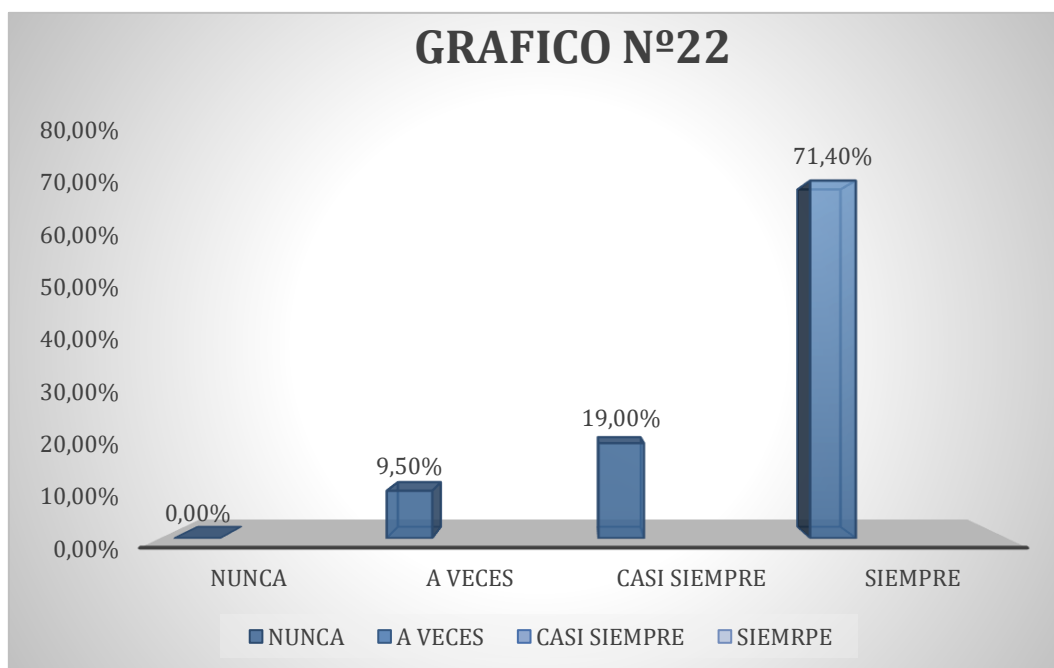
INTERPRETACIÓN

En el gráfico observa más que el 57.1% siempre resuelven sus conflictos que se les presentan también el 14.3% a veces resolver conflictos que se les presenta por ello el 9.5% casi siempre resuelven sus conflictos de manera se les presenta y el 19% nunca resuelven los conflictos que se les presentan en el aula o en la vida cotidiana.

Tabla 22

Pregunta n°22		
Adquiere nuevos conocimientos.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	0	0%
A VECES	2	9.5%
CASI SIEMPRE	4	19%
SIEMPRE	15	71.4%
Total	21	100%

Grafico 22



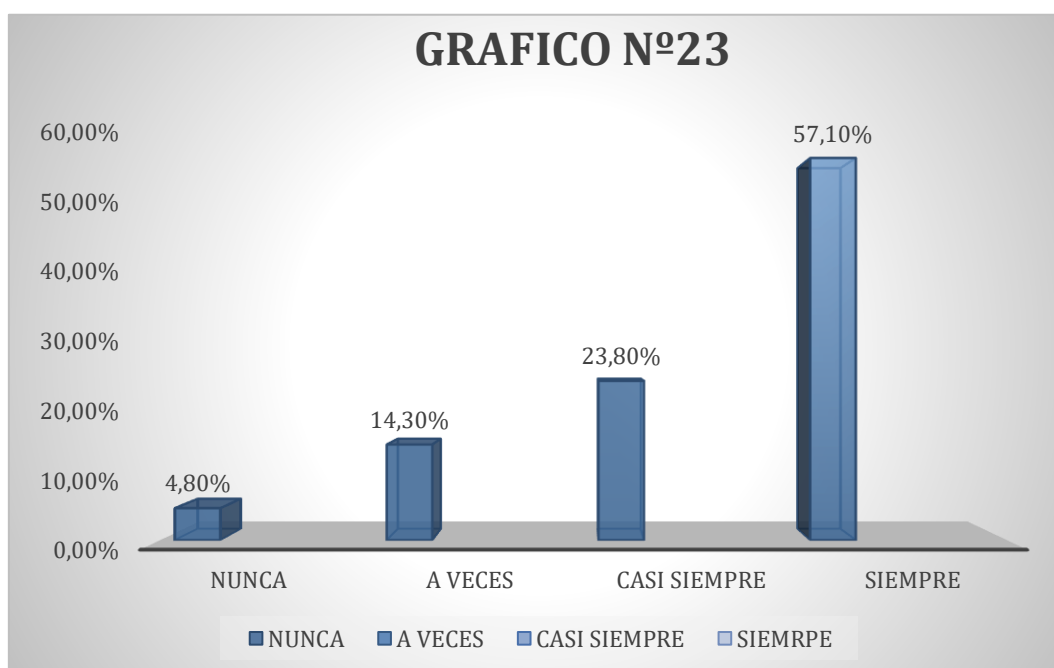
INTERPRETACIÓN

En el gráfico gozar Vamos que el 72.4% siempre adquirir nuevos conocimientos por ello el 19% casi siempre adquirir nuevos conocimientos y el 9.5% a veces adquieren conocimientos.

Tabla 23

Pregunta n°23		
Representa mediante un dibujo lo que más le gusta.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	1	4.8%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	5	23.8%
SIEMPRE	12	57.1%
Total	21	100%

Grafico 23



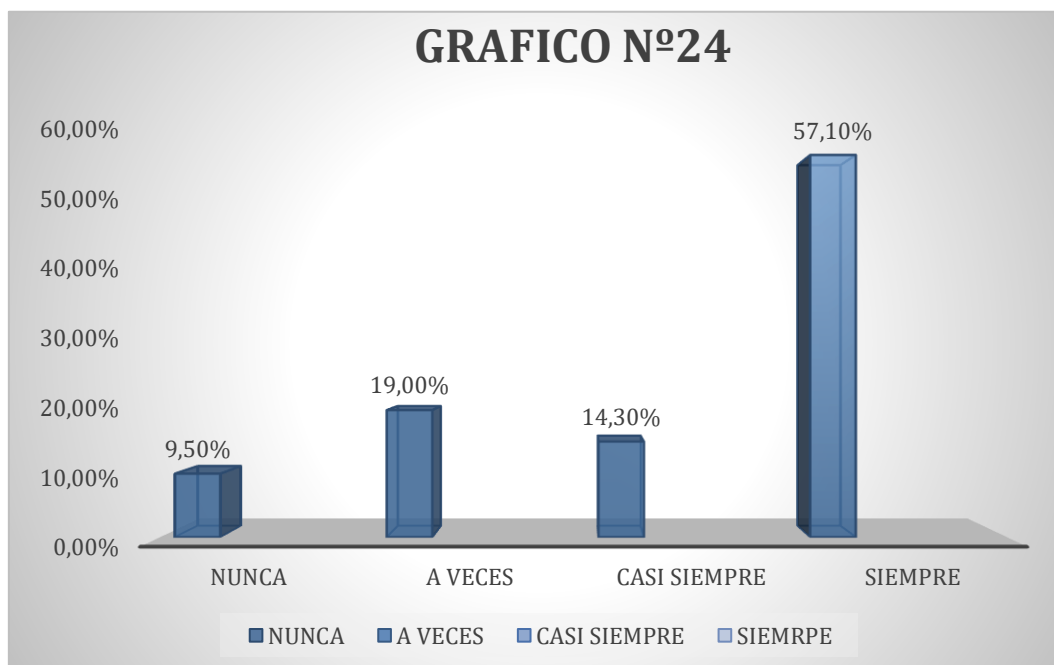
INTERPRETACIÓN

En el gráfico 57.1% siempre representa mediante un dibujo lo que les gusta por lo tanto el 23.8% casi siempre van a representar su dibujo que les gusta por ello el 14.3% a veces representa mediante un dibujo lo que más les gusta y el 4.8% nunca representan mediante un juego lo que más les gusta.

Tabla 24

Pregunta n°24		
Trabaja en grupo con sus compañeros		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	2	9.5%
A VECES	4	19%
CASI SIEMPRE	3	14.3%
SIEMPRE	12	57.1%
Total	21	100%

Grafico 24



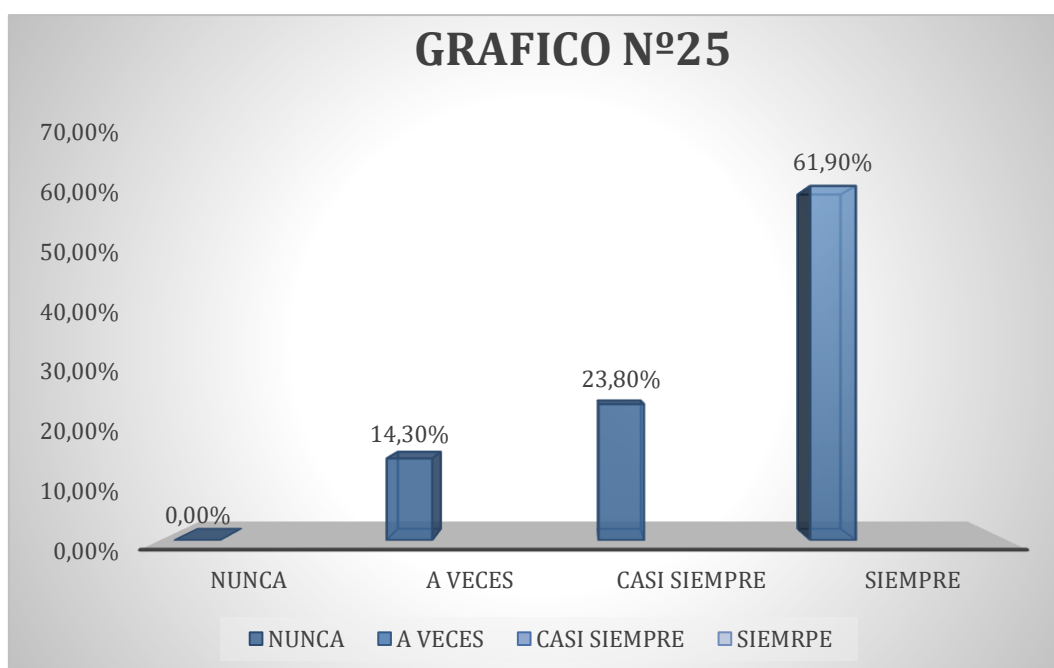
INTERPRETACIÓN

En el gráfico observamos que el 57.1% siempre trabaja en grupo con sus compañeros por ello al 14.3% casi siempre trabaja en grupo con sus compañeros por lo tanto el 19% a veces trabaja en grupo con sus compañeros y el 9.5% nunca trabaja en grupo con sus compañeros de aula.

Tabla 25

Pregunta n°25		
Tiene un aprendizaje activo.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	0	0%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	5	23.8%
SIEMPRE	13	61.9%
Total	21	100%

Grafico 25



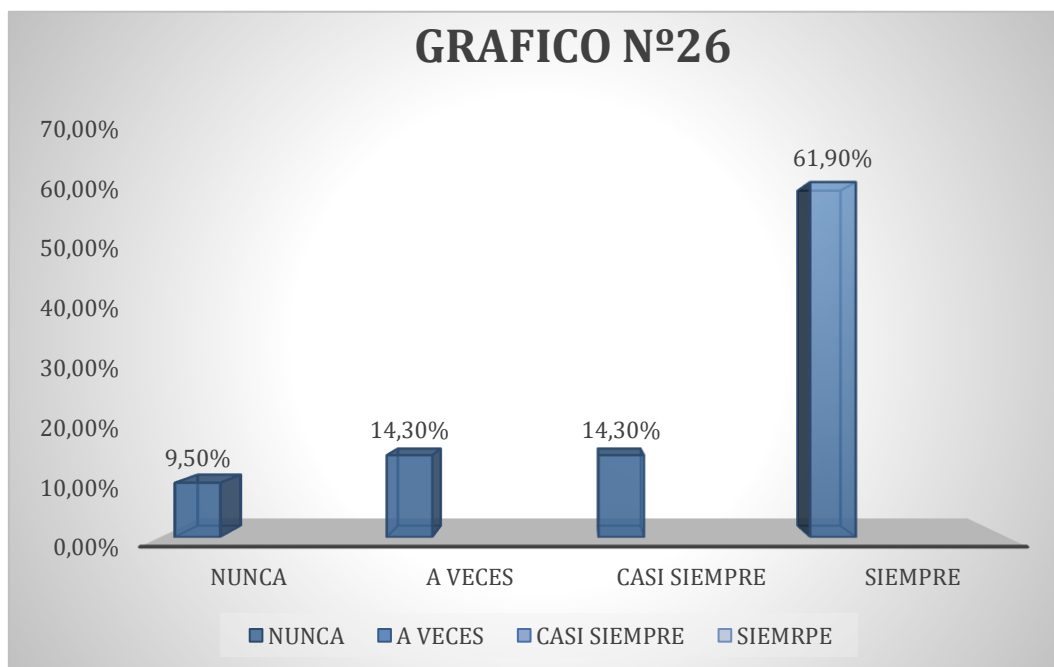
INTERPRETACIÓN

En el gráfico observamos que el 61.9% siempre tienen un aprendizaje activo ya que el 23.8% casi siempre tienen aprendizaje activo y el 14.3% a veces tienen un aprendizaje activo en el tema que se desarrolla habitualmente en clase.

Tabla 26

Pregunta n°26		
Muestra interés por seguir aprendiendo.		
Alternativa	Alumnos	%
NUNCA	2	9.5%
A VECES	3	14.3%
CASI SIEMPRE	3	14.3%
SIEMPRE	13	61.9%
Total	21	100%

Grafico 26



INTERPRETACIÓN

En el gráfico Observamos que el 61.9% siempre muestran interés por seguir aprendiendo Mientras tanto al 14.3% casi siempre muestra la actitud del interés por seguir aprendiendo durante el tiempo en clase por ello el 14.3% a veces muestren interés para seguir aprendiendo y el 9.5% nunca le ha gustado aprender en horas de clase.

CAPITULO V.

CONCLUSIONES

- La conclusión que llegue que los niños y los padres no sabían su manera colectiva de aprendizaje los niños por lo cual se les realizo una encuesta para saber el nivel de logro del aprendizaje del niño por lo cual los padres realizaron una encuesta que se les brindo para que puedan llenar.
- Luego de la devolución de las encuestas pudimos observar que hubo una gran demanda de niños que no sabían el aprendizaje y el desarrollo de reglas en los juegos por ello decidimos implementar la estrategia del juego.
- Cada día de la semana logre que los niños en la hora de salir al recreo ellos mismos propongan juegos para que los demás así puedan desarrollar el juego libre con sus propias reglas.
- Finalizamos con lograr que cada niño proponga un juego y el niño proponga sus reglas del juego por ello pudimos observar que los padres ya nos dialogaban que sus niños desarrollan su expresión en el momento de su vida cotidiana

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la institución que debe de tener capacitados a los docentes para que los niños puedan desarrollar el juego en oras de recreo o en su vida cotidiana
- Charla a los padres de familia de un especialista en el juego para que los padres entiendan la importancia del juego en los niños
- Recomiendo que las horas del recreo deben ser un poco amas emotivas para los niños ya que ellos se sienten satisfechos en el ambiente de juego que se les proporciona

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca, F. L. (2020). *Manejo de estrategias didácticas para controlar la ansiedad y mejorar el aprendizaje significativo en el área de comunicación en niños de la Institución Educativa Inicial "Andrés Avelino Cáceres" Arequipa Universidad José Carlos Mariátegui.* Obtenido de http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/977/Lucia_tesis_grado_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ayala, L. M. (2021). *Canciones infantiles en el aprendizaje significativo de los niños de 3 años de la I.E.P. Divino Corazón de Jesús Huacho-Perú, durante el año escolar Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.* Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5077/MIRYAM%20JUDITH%20AYALA%20LUNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cáceres, P. S., & Limachi, C. F. (2020). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial San José de Cottolengo - Circa distrito de Cerro Colorado Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.* Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12185/SEliccfe%2026capust.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calagua, C. Y. (2019). *El juego como recurso didáctico en el aprendizaje significativo de los niños de la I.E.I. N° 467 "las palmas"-Hualmay, durante el año escolar 2018 Huacho-Perú Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.* Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4629/YOSELYN%20MIRELLA%20CALAGUA%20CUZCANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Camacho, C. P. (Enero de 2021). *Hiperactividad en el proceso de desarrollo aprendizaje significativo de los niños de 3 a 4 años Babahoyo – Ecuador Universidad Técnica de Babahoyo.* Obtenido de

<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10736/E-UTB-FCJSE-PARV-000107.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Carazas, C. G. (2020). *Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la institución educativa inicial "Túpac Amaru II", distrito Samuel Pastor, provincia de Camaná Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11987/EDcachgl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cárdenas, Z. R., & Romero, A. M. (2018). *La música como estrategia para desarrollar aprendizaje significativo en el área de comunicación en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N° 206 Colca -Tayacaja Huancavelica-Perú Universidad Nacional de Huancavelica*. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2339/T.ACAD-SEGEPE-FED-2018-CARDENAS%20ZAMUDIO%20Y%20ROMERO%20ADAUTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cruz, T. M., & Lazo, S. F. (2021). *Aplicación de juego de sectores para favorecer la convivencia en armonía del área de personal social en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Camilo A-7 Del Distrito de la Joya Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*. Obtenido de http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13074/SElasafa_crtamaca.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cutipa Gonzales, E. (2018). *Gestión curricular en el uso del juego como estrategia de aprendizaje en la institución educativa inicial la Negrita del distrito Arequipa - Arequipa*. Universidad Marcelino Champagnat.

Gutierrez, C. L., & Huamani, C. M. (2021). *Juego simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del covid 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec - Cerro Colorado Universidad Nacional*

- de San Agustín de Arequipa. Obtenido de http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13825/SEhucamn_guchly.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huertas, V. M., Rodríguez, G. D., & Salgado, M. M. (2019). *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los niños menores de 7 años del Colegio Bilingüe Kindergarten Jean Piaget de Ibagué-Tolima-Colombia Universidad Del Tolima*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/3312/1/T%200829%20360%20CD7666.pdf>
- Jaimes, D. A. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes Bogota-Colombia Corporación Universitaria Minuto de Dios*. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7949/1/JaimesDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf
- la guía de la educación. (2011). *Características del aprendizaje*.
- Londoño, D. Y., Pérez, R. S., & Valerio, M. M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de La Institución Educativa John F. Kennedy Bogota-Colombia Universidad Santo Tomás Cau-Sincelejo*. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislando%20losindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- López, R., Saneleuterio, E., & Andreu, A. N. (2021). *De la formación docente en España a la práctica educativa en Senegal: un proyecto de cooperación internacional basado en el aprendizaje servicio para Infantil y Primaria Revista Española de Educación Comparada| núm. 39 (julio-diciembre 2021), pp. 138-159I*.
- Mayta, G. J. (2021). *Los juegos matemáticos como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en los niños del nivel primario de la escuela pública N° 20820 Nuestra Señora Fátima de Huacho-Perú Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión*.

- Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5462/Jerzy%20Jhonatan%20Mayta%20Gonzales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- mheducation. (2016). *El juego en desarrollo infantil*. Obtenido de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Ordóñez, M. N. (Diciembre de 2021). *Juegos tradicionales que favorecen el aprendizaje significativo en los niños del grado transición del Colegio Juan Pablo II de Jamundí Valle Bogotá Colombia Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD*. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/44242/nlordonezmu.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Peña, C. L. (2018). *Técnica de dramatización sustentada en la teoría del aprendizaje significativo para estimular la expresión oral de los niños de la cuna jardín, José Antonio Encinas, Tumbes – Perú Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo"*. Obtenido de https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7827/Pe%c3%b1a_Cruz_Lucitania_Consuelo.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Ricce Salazar, C. M., & Ricce Salazar, C. R. (2021). *Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática Revista de Investigación Horizontes en Ciencias de la Educación. Vol. 5, Nro. 18, Abril -junio 2021 Trujillo-Perú*.
- venerandablanca14. (2018). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Zabala, V. S., Ardila, S. D., García, M. L., & Benito, C. B. (2020). *Aprendizaje Basado en Juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura Colombia Universidad Santo Tomás- Seccional Bucaramanga. Artículo de la Revista Scielo. Form. Univ. vol.13 no.1 La Serena feb. 2020*.

WEBGRAFÍA

1. http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/977/Lucia_tesis_grado_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
2. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5077/MIRYAM%20JUDITH%20AYALA%20LUNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
3. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12185/SEliccfe%26capust.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
4. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4629/YOSELYN%20MIRELLA%20CALAGUA%20CUZCANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
5. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10736/E-UTB-FCJSE-PARV-000107.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
6. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11987/EDcachgl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
7. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2339/T.ACAD-SEGEPE-FED-2018CARDENAS%20ZAMUDIO%20Y%20ROMERO%20ADAUTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
8. http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13074/SElasafa_crtamaca.pdf?sequence=1&isAllowed=y
9. http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/977/Lucia_tesis_grado_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
10. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5077/MIRYAM%20JUDITH%20AYALA%20LUNA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
11. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12185/SEliccfe%26capust.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

12. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4629/YOSELYN%20MIRELLA%20CALAGUA%20CUZCANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
13. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/10736/E-UTB-FCJSE-PARV-000107.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
14. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11987/EDcachgl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
15. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2339/T.ACAD-SEGEPE-FED-2018CARDENAS%20ZAMUDIO%20Y%20ROMERO%20ADAUTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
16. http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13074/SElasafa_crtamaca.pdf?sequence=1&isAllowed=y
17. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071850062020000100013&script=sci_abstract

ANEXOS

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO
Título de la investigación								
Planteamiento del problema								
Formulación de la investigación								
Justificación de a investigación								
Delimitación								
Objetivos de la investigación								
Hipótesis de la investigación								
Variales de la investigación								
Matriz de Operalización de la investigación								
Marco teórico								
Marco Metodológico								
Población y muestra								
Métodos de investigación								
Tipo de investigación								
Diseño de investigación								
Técnicas e instrumento de recolección de datos								
Validez y confiabilidad								
Técnicas para el procedimiento de recolección de datos								
Validación y confiabilidad								

RECURSOS ,PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO INSTRUMENTO DE MEDICIÓN MATRIZ DE CONTINGENCIA

MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO
USB	1	S/35.00
IMPRESIONES	224	S/67.2
FAID	4	S/4.00
INTERNET	1	S/100.00
QUEMADA DE DISCO	3	S/6.00
SOBRE MANILA	2	S/2.00
FUT	3	S/3.00
TOTAL	238	s/. 217.2

INTRUMENTOS DE VALIDACION

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dr. Mendoza Paucar, Marcelino

INSTITUCION EDUCATIVA: E.E.S.P. MARÍA MONTESSORI

CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Determinar Si el juego, como estrategia, mejora el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Jesús María- Arequipa 2021.

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: YOSELIN LLAMACPONCCA JARAMILLO

FICHA DE OBSERVACIÓN: EL JUEGO.

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					√
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				√	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				√	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.			√		
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.		√			
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.		√			
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.		√			
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.		√			
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.		√			
SUB TOTAL			10	3	8	5
TOTAL			26			

III. OPINION DE APLICABILIDAD

Si el cuestionario es para el OBSERVADOR, los ITEMS no tienen que ser PREGUNTAS INDIVIDUALES DIRIGIDAS AL ENCUESTADO. (¿Crees que el juego mejora tus habilidades? ¿Sabes cuál es tu esquema corporal?). Además, no estoy seguro que un niño de 4 años conteste esas preguntas. Se trata de una ficha de OBSERVACIÓN para el padre de familia.

IV. PROMEDIO DE VALORACION... **DEFICIENTE**.....



AREQUIPA 21 DE AGOSTO del 2022

FIRMA Y POS FIRMA

DNI29262189.....

TELEFONO959839120.....

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

V.

DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dr. Mendoza Paucar, Marcelino

INSTITUCION EDUCATIVA: E.E.S.P. MARÍA MONTESSORI

CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Determinar Si el juego, como estrategia, mejora el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Jesús María- Arequipa 2021.

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: YOSELIN LLAMACPONCCA JARAMILLO

FICHA DE OBSERVACIÓN: EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

VI.

ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					√
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacionales.				√	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				√	
ORGANIZACION	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.			√		
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				√	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				√	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				√	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				√	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.		√			
SUB TOTAL			2	3	24	5
TOTAL		34				

VII. OPINION DE APLICABILIDAD

La ficha de OBSERVACIÓN está limitada a dos condiciones prioritarias: Padre de familia que comprenda los significados de los criterios de la observación y mínimamente participar como OBSERVADOR DE SU HIJO(A) en CINCO sesiones variadas de aprendizaje en el salón de clase de su nin@.

VIII. PROMEDIO DE VALORACION... **B U E N O**.....



AREQUIPA 21 DE AGOSTO del 2022

FIRMA Y POS FIRMA

DNI29262189.....

TELEFONO959839120.....

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: GILMA SONIA AGUILAR GONZALES
 INSTITUCION EDUCATIVA: I.E.S. Y E.E.S.P. MARIA MONTESSORI
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DIRECTORA DE CALIDAD

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: FICHA DE OBSERVACIÓN El Juego
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Llamaconcca Jaramillo Yoselin, Rodríguez

Milagros

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.			X		
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.		X			
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.			X		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			X		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL			2	9	20	
TOTAL					31	

III. OPINION DE APLICABILIDAD

VERIFICAR SI LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO PUEDE MEJORAR EN CANTIDAD. EL INSTRUMENTO ES BUENO, ES APLICABLE.

IV. PROMEDIO DE VALORACION: CATORCE

EMPRESA EN COSTA MARIÁ MONTESSORI E.I.R.L.	
MESA DE PARTES	
Fecha:	10 / 08 / 2022
Hora:	6:22 p.
Recibido por:	<i>[Firma]</i>
Observaciones:	
Exp.:	Folios:

AREQUIPA, 10 DE AGOSTO DEL 2022

GILMA SONIA AGUILAR GONZALES

DNI 30858300

TELEFONO 959638341

24/08/22
[Firma]

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: GILMA SONIA AGUILAR GONZALES
 INSTITUCION EDUCATIVA: I.E.S. Y E.E.S.P. MARIA MONTESSORI
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DIRECTORA DE CALIDAD

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: FICHA DE OBSERVACIÓN
 El Aprendizaje Significativo

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Llamacponcca Jaramillo Yoselin, Rodríguez

Milagros

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.			X		
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.		X			
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.			X		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			X		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.			X		
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.			X		
SUB TOTAL			2	15	12	
TOTAL				29		

III. OPINION DE APLICABILIDAD

MEJORAR SI ES SUFICIENTE LA CANTIDAD DE PREGUNTAS EN EL INSTRUMENTO, EL INSTRUMENTO ES ACEPTABLE SE PUEDE APLICAR.

IV. PROMEDIO DE VALORACION: TRECE

I.E.S. Y E.E.S.P. MARIA MONTESSORI E.I.R.L. MESA DE PARTES	
Fecha:	10 / 08 / 2022
Hora:	6:20
Recibido por:	<i>[Firma]</i>
Observaciones:	
Exp. N.º:	

AREQUIPA, 10 DE AGOSTO DEL 2022

 GILMA SONIA AGUILAR GONZALES

DNI 30858300

TELEFONO 959638341

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **Flor Del Rosario Eduardo Cuadros**

INSTITUCION EDUCATIVA: **E.E.S.P.P. MARIA MONTESSORI**

CARGO QUE DESEMPEÑA: **Docente Formadora**

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: **FICHA DE OBSERVACIÓN**

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **Llamarca Jaramillo Yoselin**

ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

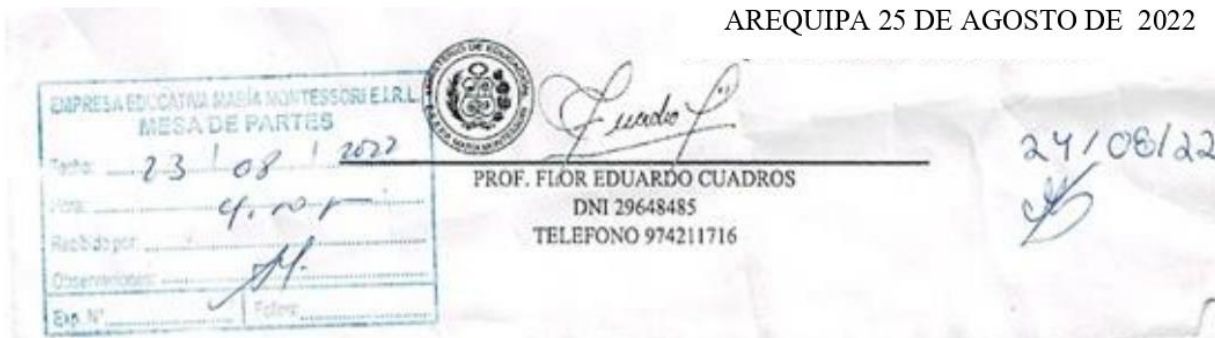
CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.			X		
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.			X		
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.			X		
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.			X		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL				12	20	
TOTAL				32		

II. OPINION DE APLICABILIDAD

El instrumento esta bueno y si se puede aplicar

III. PROMEDIO DE VALORACION BUENO

AREQUIPA 25 DE AGOSTO DE 2022



CUESTIONARIO

EL JUEGO

Nombre del Niño:

I.E

Edad: _____

Estimado padre de familia agradezco su colaboración brindada en la aplicación del siguiente Cuestionario que me será favorable para el trabajo de investigación que estoy realizando y poder obtener el título de bachiller en Educación.

N°	PREGUNTAS	ESCALA		
		Si	No	A veces
	JUEGO COGNITIVO			
1	El niño implementa reglas en el juego con los demás niños			
2	El niño conoce las reglas del juego			
3	El niño Solucionas las dificultades que se te presentan			
4	El niño Utilizas recursos de tu entorno para un nuevo juego			
	Juego motriz			
5	El niño percibe su cuerpo con respecto al espacio y los objetos que nos rodean			
6	El niño Realizas movimientos coordinados (juegos de cuerdas, juega en la meza y en el aire libre)			
7	Ayuda a aquellos niños con dificultades o discapacidades motoras			
8	El niño incorpora el proceso de lateralidad			
	Juego Social			
9	Los niños Respetas a tus compañeros mientras juegan en el patio			
10	Los niños desarrollarán las habilidades sociales que necesitan para llevarse bien con los demás a lo largo de sus vidas.			
11	El niño en el momento del juego le gusta interactuar con sus otros compañeros			
12	Comprender e interpretar el lenguaje verbal y el lenguaje no verbal			

Escala	Valor
Si	1
A veces	2
No	3

Agradecemos su participación

FICHA DE OBSERVACIÓN
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nombre del Niño: _____

I.E _____ **Edad:** _____

Estimado padre de familia agradezco su colaboración brindada en la aplicación de la ficha de observación que me será favorable para el trabajo de investigación que estoy realizando y poder obtener el título de bachiller en Educación.

N°	INDICADORES	ESCALA			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	Aprendizaje Cognitivo				
1	Interpreta claramente sus ideas.				
2	Escucha con atención lo que indica la docente.				
3	El niño o niña construye sus aprendizajes.				
4	Opina sobre el tema que se trata en el aula.				
5	Busca de forma continua información nueva.				
	Aprendizaje Socioemocional				
6	Desarrolla su autoestima de manera adecuada.				
7	Maneja sus emociones en las diversas situaciones que se le presentan.				
8	Interactúa con sus compañeros en el aula.				
9	Resuelve los conflictos que se le presentan.				
	Aprendizaje Constructivo				
10	Adquiere nuevos conocimientos.				
11	Representa mediante un dibujo lo que más le gusta.				
12	Trabaja en grupo con sus compañeros				
13	Tiene un aprendizaje activo.				
14	Muestra interés por seguir aprendiendo.				

ESCALA	VALOR
Nunca	1
A veces	2
Casi siempre	3
Siempre	4

Agradecemos su participacion

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO: El juego como estrategia para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa Jesús María-

Arequipa 2021

AUTOR(AS): YOSELIN LLAMACPONCCA JARAMILLO **FACULTAD:** Educación

ESPECIALIDAD: Inicial

ORIENTACIÓN	PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA	
	GENERAL	GENERAL	GENERAL				Diseño de Investigación	Datos a Recolectar
ENFOQUE	¿De qué manera el juego como estrategia contribuye a mejorar el	El juego como estrategia, podría ayudar a mejorar el	Analizar de qué manera el juego como estrategia contribuye a	El Juego	Juego Cognitivo	➤ ¿Sigues las reglas básicas del juego dadas por la docente? ➤ ¿Crees que el juego mejora tus habilidades?	El diseño de investigación es No Experimental	Cuestionario: Si = 1 A veces = 2 No = 3

es	aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa?	aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.	mejorar el aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.			<p>➤ ¿Solucionas las dificultades que se te presentan?</p> <p>➤ ¿Utilizas recursos de tu entorno para un nuevo juego?</p>	Ficha de observación: Nunca = 1 A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4
				Juego Motriz	<p>➤ ¿Sabes cuál es tu Esquema Corporal?</p> <p>➤ ¿Realizas movimientos coordinados en las extremidades superiores?</p>	Técnica de recolección de datos	Instrumentos de recolección de datos
PARADIGMA	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS			Las técnicas son:	Los Instrumentos son:

El paradigma es Positivista	¿De qué manera el juego cognitivo como estrategia contribuye al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.	El juego cognitivo como estrategia podría ayudar al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.	Aplicar el juego cognitivo como estrategia que contribuye al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.			<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Realizas movimientos coordinados en las extremidades inferiores? ➤ ¿Crear que mediante el juego se ejercita nuestro cuerpo? 	La Encuesta y La Observación	El Cuestionario y la Ficha de observación
						Juego Social	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Respetas a tus compañeros mientras juegas? ➤ ¿Participas activamente del juego? 	Población La población son los niños de la Institución

	Paucarpata – Arequipa?					<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Al momento de jugar te gusta interactuar con otros niños? ➤ ¿Te gusta trabajar en equipo? 	Educativa Jesús María-Arequipa.	Institución Educativa Jesús María-Arequipa.
	¿De qué manera el juego motriz como estrategia contribuye al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de	El juego motriz como estrategia podría ayudar al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de	Evaluar el juego motriz como estrategia que contribuye al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de					
TIPO				El Aprendizaje Significativo	Aprendizaje Cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interpreta claramente sus ideas. ➤ Escucha con atención lo que indica la docente. ➤ Piensa de manera diferente. ➤ Opina sobre el tema que se trata en el aula. 		
El tipo de investigación es Correlacional							Técnica de muestreo	Técnicas de análisis estadístico
							La técnica de muestreo es probabilística	Las técnicas que vamos a utilizar son gráficos de

	la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa?	Jesús María Paucarpata – Arequipa.	la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.			➤ Busca de forma continúa información nueva.		barras y torta del programa Excel
	¿De qué manera el juego social como estrategia contribuye al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de	El juego social como estrategia podría ayudar al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución educativa	Emplear juego social como estrategia que contribuye al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de la institución		Aprendizaje Socioemocional	➤ Desarrolla su autoestima de manera adecuada. ➤ Maneja sus emociones en las diversas situaciones que se le presentan. ➤ Interactúa con sus compañeros en el aula. ➤ Resuelve los conflictos que se le presentan.		
ALCANCE O NIVEL	juego social como estrategia contribuye al aprendizaje significativo en los niños de 4 años de							

El alcance es descriptivo	la institución educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa?	Jesús María Paucarpata – Arequipa.	educativa Jesús María Paucarpata – Arequipa.		Aprendizaje Constructivo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Adquiere nuevos conocimientos. ➤ Representa mediante un dibujo lo que más le gusta. ➤ Trabaja en grupo con sus compañeros ➤ Tiene un aprendizaje activo. ➤ Muestra interés por seguir aprendiendo. 		
---------------------------	--	------------------------------------	---	--	--------------------------	--	--	--

EVIDENCIAS



INTERPRETACION

Observamos que la niña EVA LUN Juega con las ula teniendo en cuenta el juego de secuencia y así desarrolla



INTERPRETACION

Observamos que los niños están en el sector de juego jugando con las pelotas de diferente color así ellos pondrán el juego de colocar las pelotas en su lugar .



INTERPRETACION

Observamos que los niños y niñas de 4 años están jugando en el patio que están jugando a su juego libre cada niño implementa sus normas en cada juego



INTERPRETACION

Observamos que los niños están jugando y socializando a la vez para que ellos desarrollen su socialización en el momento del juego en el patio.



INTERPRETACION

Observamos que los niños están concentrándose en el juego y así su docente Yoselin esta en observación para que no haya ningún tipo de problemas



INTERPRETACION

En la imagen observamos que la practicante los saca al patio a los niños y la practicante Yoselin les explica a los niños las reglas del juego de las escondidas y los niños escuchan atentamente las indicaciones



INTERPRETACION

La practicante Milagros les enseña a los niños diferentes normas que se debe de realizar antes de un juego y también les muestra unas imágenes que les explica como ellos deben de jugar con cada uno de ellos teniendo en cuenta las normas de convivencia



INTERPRETACION

La imagen obsérvanos que bla practicante Milagros les explica a los niños las indicaciones de los juegos que se realiza durante el tiempo de juego en aula



INTERPRETACION

Obsérvanos de que Milagros y les dice a los niños de como jugar el juego con las formas durante el periodo de juego



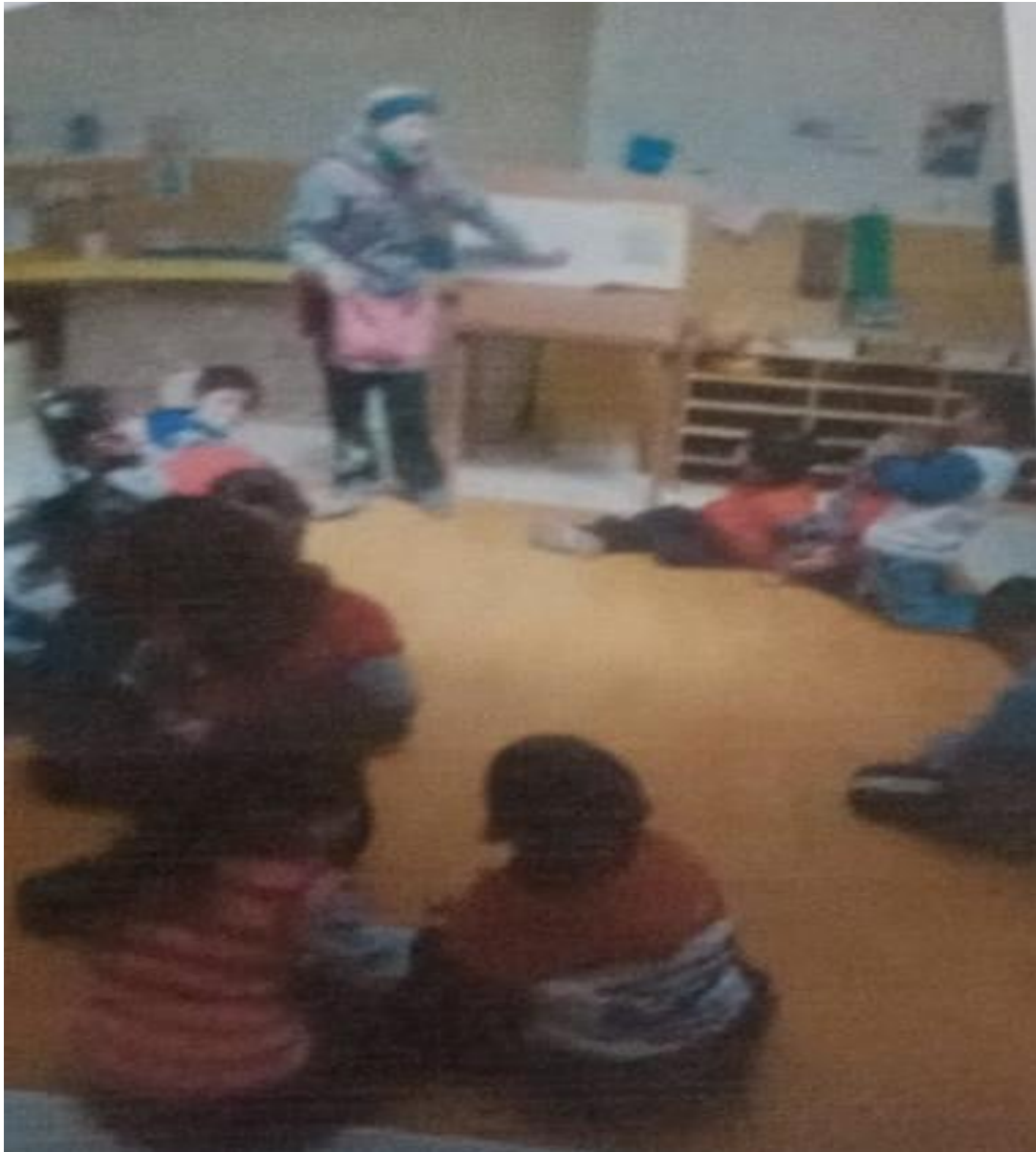
INTERPRETACION

En la imagen observamos de que milagros les indica a los niños que deben de jugar con los juguetes que tienen alrededor de ellos



INTERPRETACION

Observamos en la imagen que la docente les indica a los niños que pueden ir a tomar su agua de su lonchera ya después de haber jugado en el sector de sicomotricidad



INTERPRETACION

En la imagen obsérvanos que Milagros les indica que deben de tener un poco de paciencia ante los juegos y que deben de aprender a escuchar y después realizar el juego en el patio o en el sector de psicomotriz