

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**“LOS JUEGOS ESCOLARES COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LAS
ÁREAS DE PERSONAL SOCIAL Y CIENCIA Y AMBIENTE EN LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 821355 NUEVA
ESPERANZA DEL DISTRITO DE JOSÉ SABOGAL - SAN MARCOS, 2014”**

Por:

SIXTA MARCELINA URTEAGA PAREDES

Asesor:

Dr. ELFER MIRANDA VALDIVIA

San Marcos, Cajamarca – Perú

2016

COPYRIGHT © 2016 by
SIXTA MARCELINA URTEAGA PAREDES
Todos los derechos reservados

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS

MENCIÓN: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

TESIS

**“LOS JUEGOS ESCOLARES COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LAS
ÁREAS DE PERSONAL SOCIAL Y CIENCIA Y AMBIENTE EN LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº 821355 NUEVA
ESPERANZA DEL DISTRITO DE JOSÉ SABOGAL - SAN MARCOS, 2014”**

Por:

SIXTA MARCELINA URTEAGA PAREDES

Comité Científico

Dr. Elfer G. Miranda Valdivia
Asesor

Mg. Iván León Castro
Miembro de comité científico

M. Cs. Andrés Valdivia Chávez
Miembro de Comité Científico

Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar
Miembro de Comité Científico

Cajamarca – Perú

2016

DEDICATORIA

A mi hija Verónica y a mi esposo por apoyarme en todo momento para alcanzar un objetivo más dentro de la formación profesional como docente.

AGRADECIMIENTO

A los estudiantes de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza, por su participación desinteresada y efectiva para el desarrollo del programa sobre juegos escolares sin ellos habría sido imposible poder hacer realidad esta investigación.

A los padres de familia de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza, por apoyar la ejecución de desarrollo de juegos escolares con sus hijos e hijas, estudiantes de esta institución educativa.

Al Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar por su valioso apoyo para la realización de mi tesis.

Al Dr. Elfer Miranda Valdivia por su valioso asesoramiento para hacer realidad la presente investigación.

A la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca por su valioso aporte en la formación continua de los docentes que participamos en el Programa de Maestría.

Al Gobierno Regional de Cajamarca por el financiamiento del Programa de Maestría en esta provincia de San Marcos, sin lo cual no hubiera sido posible poder avanzar en mi formación permanente de docente.

A la Doctora Marina Estrada Pérez, Directora de la Escuela de Post Grado de la Universidad Nacional de Cajamarca por su valiosa orientación para la culminación del presente informe de tesis.

ÍNDICE

	Págs.
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE.	vi
LISTA DE TABLAS	ix
LISTA DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema.	15
1.2. Formulación del problema.	17
1.3. Justificación de la investigación.	17
1.4. Delimitación.	18
1.5. Limitaciones.	18
1.6. Objetivos de la investigación.	18
6.1. Objetivo General.	18
6.2. Objetivos específicos.	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.	20
2.1.1. A nivel internacional.	20
2.1.2. A nivel nacional.	25
2.1.3. A nivel regional.	27
2.2. Bases teóricas.	28
2.2.1. Concepciones teóricas del juego en el siglo XIX.	28
2.2.2. Teorías sobre el juego del siglo XX.	28
2.2.3. Clasificación de los juegos.	34

2.2.4. Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos de exterior.	39
2.2.5. Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado.	39
2.2.6. Juego según el Número de participantes: Juego individual, juego paralelo, juego de pareja, juego de grupo.	40
2.2.7. Juegos según la actividad que promueve en el niño.	41
2.2.8. Importancia de los juegos.	46
2.2.9. Importancia de los juegos en educación primaria.	47
2.2.10. El juego como un recurso pedagógico.	52
2.2.11. Relación del juego con la práctica educativa.	53
2.2.12. Teorías constructivistas del aprendizaje.	56
2.2.13. Aprendiendo a aprender.	60
2.2.14. Principales habilidades del pensamiento.	60
2.2.15. Componentes del procesamiento de la información.	61
2.2.16. El aprendizaje. escolar.	62
2.2.17. Las Rutas del Aprendizaje.	64
2.3. Definición de términos básicos.	76

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de investigación.	80
3.2. Variables.	80
3.3. Matriz de operacionalización de variables.	81
3.4. Población y muestra	83
3.5. Unidad de análisis.	83
3.6. Tipo de investigación.	83
3.7. Diseño de investigación.	84
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos.	84

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación de resultados.	88
4.1.1. Resultados del pre test aplicado a la muestra.	88

4.1.2.	Resultados del post test aplicado a la muestra.	87
4.1.3.	Contraste de hipótesis.	89
4.2.	Resultados del post test aplicado a la muestra	93
4.2.1.	Rendimiento en el Área de Personal Social	93
4.2.2.	Rendimiento en el Área de Ciencia y Ambiente	95
4.2.3.	Nivel rendimiento consolidado en el post test de las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente	96
4.2.4.	Comparación de resultados del pre test y post test	100
4.2.5.	Prueba de hipótesis.	101
	CONCLUSIONES	103
	SUGERENCIAS	104
	LISTA DE REFERENCIAS	105
	APÉNDICE/ANEXOS	108

LISTA DE TABLAS

TABLA 1	Calificativos del área de personal social	86
TABLA 2	Calificativos del área de ciencia y ambiente	87
TABLA 3	Nivel de rendimiento consolidado en el pre test de las áreas Académicas de personal social y ciencia y ambiente	89
TABLA 4	Nivel de logro consolidado en el área de personal social	90
TABLA 5	Nivel de logro consolidado en el área de ciencia y ambiente	91
TABLA 6	Nivel de logro consolidado en personal social y ciencia y ambiente	92
TABLA 7	Calificativos del post test en el área de personal social	93
TABLA 8	Calificativos del post test en ciencia y ambiente	95
TABLA 9	Nivel de rendimiento consolidado en el post test de las áreas académicas de personal social y ciencia y ambiente	96
TABLA 10	Nivel de logro en personal social del post test	97
TABLA 11	Nivel de logro consolidado en ciencia y ambiente	98
TABLA 12	Nivel de logro consolidado en personal social y ciencia y ambiente del post test.	99
TABLA 13	Comparación de medidas estadísticas del pre y post test	100
TABLA 14	Prueba de Student	102

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	Nivel de logro consolidado en el área de personal social	90
GRÁFICO 2	Nivel de logro consolidado en el área de ciencia y ambiente	91
GRÁFICO 3	Nivel de logro consolidado en personal social y ciencia y ambiente	92
GRÁFICO 4	Nivel de logro en personal social del post test	98
GRÁFICO 5	Nivel de logro consolidado en ciencia y ambiente	99
GRÁFICO 6	Nivel de logro consolidado en personal social y ciencia y ambiente del post test.	100
GRÁFICO 7	Distribución normal	102

RESUMEN

La investigación titulada “Los juegos escolares como medio de aprendizaje en las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente en los estudiantes de la institución educativa N° 821355 Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014”, tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de los juegos escolares en el aprendizaje de las áreas académicas de Personal Social y Ciencia y Ambiente, en los estudiantes de educación primaria de la institución educativa N° 821355 Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014. La hipótesis fue: los juegos escolares influyen significativamente en el aprendizaje de las áreas académicas de Personal Social y Ciencia y Ambiente en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014”. La muestra fue por conveniencia (13 estudiantes). El tipo de investigación fue explicativa con diseño pre experimental con un solo grupo al cual se le aplicó un pre test y un post test. Los resultados de la comparación del pre test con el post test demuestran que la aplicación de los juegos escolares influye significativamente en el aprendizaje de las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente, de los estudiantes que conforman la muestra de estudio. La comparación global de resultados demuestra que los estudiantes pasan de un calificativo promedio de 10,23 a 15,54. Asimismo, en el área académica de Personal Social los estudiantes alcanzaron el nivel de logro A (logrado). Y en el Área Académica de Ciencia y ambiente, alcanzaron el nivel de logro A (logrado). Estos resultados confirman la hipótesis planteada y se cumplen los objetivos planteados.

Palabras clave: Juegos escolares, aprendizaje, áreas académicas, Personal Social, Ciencia y Ambiente.

ABSTRACT

This research entitled "School games as a learning instrument in the areas of Social Personal and Science and Environment in the N ° 821 355 School students, Nueva Esperanza, District of Jose Sabogal, 2014", had as objective to determine the influence of school games application in learning academic areas of Social Personal and Science and Environment in the N ° 821355 primary school students, Nueva Esperanza, district of José Sabogal, 2014. The research hypothesis was: school games influence in a significant way in the learning of academic areas of Social Personal and Science and Environment in the No. 821355 primary school students of Nueva Esperanza, district of Jose Sabogal, 2014 ". The sample was for convenience (13 students). The research type was explanatory with pre experimental design with a single group, it was applied a pretest and post-test to the group. The results of the pretest in comparison with the posttest show that the application of school games influences in a significant way in the learning areas of Social Personal and Science and Environment in students who make up the study sample. The overall comparison of results shows that students have an average qualification from 10.23 to 15.54. In the academic area of SocialV Personal students also met the achievement level A (achieved). And in the Academic Area of Science and Environment, they reached the level of achievement A (achieved). These results confirm the hypothesis and show that the objectives have been met.

Keywords: school games, learning, academic areas, Social Personal, Science and Environment.

INTRODUCCIÓN

La presente Tesis titulada “Los juegos escolares como medio de aprendizaje en las áreas de personal social y ciencia y ambiente en los estudiantes de la institución educativa N° 821355, Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014”. Aparte del objetivo intrínseco, tiene también como finalidad determinar la influencia de los juegos escolares en el aprendizaje de las áreas de personal social y; ciencia y ambiente en los estudiantes de la Institución Educativa de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, San Marcos.

En el primer capítulo, se presenta el problema de investigación, el cual está referido a la problemática de las instituciones educativas referidas a la metodología que utilizan los docentes y el aprendizaje de los estudiantes que se presenta en los diferentes realidades de nuestro país y específicamente en las instituciones educativas que se encuentran en las zonas rurales, se presentan también ciertas justificaciones de la investigación, así como las limitaciones finalizando con los objetivos planteados tanto general como específicos.

El segundo capítulo, corresponde al marco teórico, el cual se inicia con la consulta de los antecedentes de trabajos de investigación relacionados al presente, así como, luego se presentan bases teóricas correspondientes a ambas variables, como: juegos escolares y el nivel de aprendizaje, lo que permite encausar el trabajo de investigación hacia el logro de los objetivos propuestos. Es en este ordenamiento teórico donde se encuentra una serie de puntos de vista referidos a estas variables, todo ello es de importancia relevante porque da el sustento teórico necesario para poder elaborar de la mejor manera y con conocimiento de causa los instrumentos de investigación para el recojo de la información pertinente.

En el tercer capítulo, se hace una descripción de la parte metodológica de la investigación que constituye el procedimiento que se ha seguido para alcanzar el objetivo general conjuntamente con los objetivos específicos, lo que lleva a presentar las hipótesis, variables que tratándose de una investigación experimental cuenta con las dos variables ya descritas; así mismo se hace mención al tipo de estudio y diseño de estudio que corresponde al pre experimental, población y muestra que está conformada por todos los estudiantes a quienes se les aplicó un pre y pos test referido a la variable dependiente.

El cuarto capítulo, trata sobre los resultados de la investigación donde se presentan las respectivas tablas y gráficos estadísticos descriptivos, así como las tablas inferencias que contrastan la hipótesis general, y por último la respectiva discusión de resultados.

El quinto capítulo, trata sobre las conclusiones de la investigación las mismas que se relacionan con los objetivos formulados en el capítulo I, así mismo se formulan sugerencias respecto a la investigación.

Por último, se presentan las referencias bibliográficas y los respectivos apéndices y anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La Educación es una de las principales preocupaciones en todos los países del mundo, que apuntan a un verdadero desarrollo. Sin embargo, existe un notable deterioro en su proceso en los países de menor desarrollo como es el caso del Perú, donde los gobiernos de turno dejan o posponen su mejoramiento a través del tiempo. En los últimos años, se ha dado una serie de reformas para elevar la calidad educativa, a través de planes de mejora de la educación y otros similares como: MINEDU (2011), Planes de Mejora y Compromisos para el Logro de los Aprendizajes, donde establece indicaciones y orientaciones metodológicas para que se lleve a cabo en diferentes jornadas de reflexión; por otra parte se ha priorizado el implementar una serie de capacitaciones en base a concepciones constructivistas - cognitivas, pero se está descuidando en cómo tratar los problemas mayoritarios que presentan los estudiantes en los primeros grados de las instituciones educativas públicas. Uno de estos problemas específicos que se presentan en estudiantes, de educación primaria, es la escasa o deficiente utilización de los juegos escolares como una herramienta pedagógica para mejorar los aprendizajes en los estudiantes. Dado que los niños por naturaleza son dinámicos y juguetones, es importante entonces explotar estas fortalezas de los estudiantes para mejorar progresivamente su nivel de aprendizaje de tal manera que se asocie a sus actividades significativas poniendo en práctica no solamente la parte intelectual sino la mayoría de sus sentidos y su capacidad motora. Para ello es importante entonces priorizar un conjunto de *estrategias dinámicas* en base a

juegos recreativos, con la única finalidad de mejorar sustantivamente la calidad de los aprendizajes en los estudiantes en los diversos contextos de nuestra realidad educativa, y especialmente de la Institución Educativa N° 821355 de “Nueva Esperanza”.

La Institución Educativa N° 821355 de “Nueva Esperanza” se encuentra en el distrito de José Sabogal, provincia de San Marcos, región de Cajamarca y se ubica dentro de la zona rural, quedando aproximadamente a dos horas y media de camino de la capital del distrito; el analfabetismo y la pobreza son factores presentes en este caserío, lo que dificulta que los niños y niñas reciban el apoyo por parte de sus padres en sus tareas académicas; por lo que estos problemas socioeducativos deben ser resueltos de manera urgente por las autoridades tanto de nivel distrital, provincial, regional y nacional. Es en este contexto que se desarrollan las diversas actividades académicas con los niños y niñas que asisten a esta institución educativa, donde se percibe en la población estudiantil cierta desmotivación por asistir y por mejorar su nivel de aprendizaje y mucho más en los últimos grados donde los estudiantes son púberes y que por su misma edad se vuelven más juguetones disminuyendo en general su nivel de aprendizaje en las diversas áreas académicas como son personal social, y ciencia y ambiente; y teniendo presente que los niños y niñas en el periodo de educación primaria deben manejar pertinentemente aprendizajes previos que les permita tener una buena inducción para el siguiente nivel de educación básica regular que es la secundaria, entonces es importante recurrir a las actividades lúdicas traducidas en juegos escolares como una metodología educativa que conlleve a los niños y niñas a sentirse realizados y con un mejor nivel de aprendizaje especialmente en las áreas académicas de personal social y ciencia y ambiente.

Por otro lado se puede anotar que a nivel de la provincia de San Marcos, se tiene experiencias que dan la razón en la importancia que tiene el juego en los niños y niñas como un proceso de crecimiento y desarrollo. Es decir el juego tiene una razón de ser biológica y psicológicamente positivo, ya que constituye una forma de adaptación a la realidad por parte de los estudiantes; de allí que se puede utilizar como una estrategia metodológica educativa para facilitar el aprendizaje en los niños y niñas, toda vez que es una de las actividades muy importantes y divertidas para ellos y que a través de ella pueden descubrir y cimentar sus aprendizajes de una manera mucho más significativa que si se recurrirá a otras metodologías y estrategias educativas.

1.2. Formulación del problema

¿Cuál es la influencia de la aplicación de un programa de juegos escolares, en el aprendizaje de las áreas académicas de personal social y, ciencia y ambiente en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014?

1.3. Justificación de la investigación

Los resultados de la investigación nos servirán para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje, a través de la incorporación del método en estudio (uso de juegos escolares). Asimismo, se podrá verificar de manera más el nivel de rendimiento académico de los estudiantes en las áreas de Personal Social y de Ciencia Tecnología y ambiente. Con lo cual se contribuye tanto al mejoramiento curricular, cuanto al fortalecimiento del sistema didáctico.

1.4. Delimitación

La presente investigación se realizó en la institución educativa N° 821355 del caserío de Nueva Esperanza, distrito de José Sabogal, provincia de San Marcos. La línea de investigación que orientó la investigación es **Gestión pedagógica, tecnológica y calidad educativa** y el eje temático es **Métodos didácticos innovadores aplicados a la educación intercultural**.

1.5. Limitaciones

Falta de experiencia para la elaboración de trabajos de investigación por lo que se presentó dificultades en el proceso de elaboración del proyecto de investigación, así de la ejecución misma, las mismas que se solucionaron con la orientación del docente del curso.

Otra de las limitaciones es la escasez bibliográfica respecto al tema de investigación, la cual fue superada en gran medida, al visitar las bibliotecas de la Universidad nacional de Cajamarca.

1.6. Objetivos de la investigación

1.6.1. Objetivo General

Determinar la influencia de la aplicación de un programa de juegos escolares, en el aprendizaje de las áreas académicas de Personal Social y Ciencia y Ambiente, en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, San Marcos, durante el 2014.

1.6.2. Objetivos específicos

O.E1. Identificar el nivel de aprendizaje en el área académica de Personal social y de Ciencia y Ambiente en los estudiantes de educación primaria de La Institución Educativa de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, San Marcos, 2014 a través de un pre-test.

O.E2. Desarrollar un programa de juegos escolares con los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, San Marcos, 2014 mediante el desarrollo de sesiones lúdicas.

O.E3. Evaluar el nivel de aprendizaje en el área académica de Personal Social y de Ciencia y Ambiente en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, San Marcos, 2014, mediante un post test.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Respecto a la presente investigación se han encontrado ciertos trabajos de investigación que guardan relación con la presente:

2.1.1. A nivel internacional

Parada L. (2013), en su tesis titulada “El juego dramático. Un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes”. Tesis doctoral. Madrid. Universidad Autónoma de Madrid; llega a las siguientes conclusiones:

El juego dramático genera aprendizajes en los componentes comunicativos, cognoscitivo-creativos y emocionales, lleva implícito un carácter expresivo, interpretativo, estético, creativo. Investigaciones en el campo podrían indagar modelos pedagógicos desarrollados en la educación artística escénica, formas de apropiación del conocimiento por parte del estudiante, y como dichos modelos podrían aplicarse a otras áreas del conocimiento.

La educación artística escénica puede ser un ambiente de aprendizaje simulado de fácil vinculación con cualquier temática del currículo. Tiene un fuerte componente relacional con los programas de estudio que se establezcan al interior de las instituciones educativas.

Al apreciar los resultados obtenidos en esta investigación se hace necesario reconocer la posibilidad formativa del Juego Dramático, y a su vez los alcances en el desarrollo cognoscitivo y social de escolares y docentes.

Lois, P. (2010), diferentes investigaciones desarrolladas desde el ámbito de la neurociencia han puesto de manifiesto ciertas evidencias, determinando que “el movimiento, otorga una serie de experiencias, que forman al cerebro y que permiten (a los estudiantes), aprender, no solo del entorno, sino también de sí mismos”.

La incorporación de esta dimensión, permitiría la concreción de las condiciones necesarias para un desarrollo armonioso, a través del movimiento, la comunicación, la expresión y la creación, otorgando tanto al niño como al adolescente, herramientas para un aprendizaje activo, donde el conocimiento de sí mismo y el descubrimiento de sus posibilidades de acción, permitirían un acceso más natural, al placer de la actividad cognitiva y lógica-reflexiva.

Al mismo tiempo, se brinda la oportunidad para la construcción de una convivencia sustentada en el respeto y la valoración de las diferencias individuales, en beneficio de un proyecto educativo común.

Pérez, J. (2009), en su tesis titulada “Folleto de orientación al profesor de educación física para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del juego de goal ball en escolares con discapacidad visual”

Tesis de maestría. Córdoba. Universidad de Córdoba, llega a las siguientes conclusiones:

Para lograr la calidad del proceso docente educativo, merece gran significación, la preparación de los profesores de Educación Física. Se orienta la búsqueda de alternativas para el desarrollo mediante actividades físicas, deportivas extraescolares y el juego concretamente, que propicie el desarrollo de habilidades y lo afectivo emocional de manera que se aprovechen las potencialidades de los escolares con discapacidad visual y compensar las desigualdades contribuyendo a elevar los niveles de socialización.

Los estudiosos del juego del Goal Ball afirman la importancia del mismo para los escolares con discapacidad visual, por los beneficios que reporta para su desarrollo fundamentalmente para su integración en la sociedad.

Euceda, T. (2007), en su tesis titulada “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica”. Tesis de maestría. Lima Pontificia Universidad Católica del Perú, llega a las siguientes conclusiones:

En nuestro país aunque se inicia la educación pre básica en forma tardía, actualmente se le está dando mucha importancia lo que podemos constatar analizando su evolución histórica.

Es importante anotar que el nivel pre básico cada día ha ido aumentando su cobertura, con la participación del sector privado y público.

A nivel educativo se han formulado diversas teorías sobre el juego.

Campos, M. (2006). En su tesis titulada “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”. Tesis de Maestría. Santiago de Chile. Universidad de Chile, llega a las siguientes conclusiones:

Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

En cuanto a “Redefinir el juego en un contexto educativo específico”, y a partir de la aplicación de nuestra propuesta pedagógica, tenemos la posibilidad de entender al juego como algo más que simple diversión. Nos referimos a que, al introducir en un espacio de educación formal una propuesta educativa lúdica y haber obtenido resultados favorables, podemos redefinir el juego como aquel medio lúdico que permite lograr contenidos y objetivos escolares específicos, de modo significativo y contextualizado, en base a los intereses, necesidades y motivaciones de niñas y niños. Lo anterior da cuenta de la existencia de una relación armónica entre juego y

educación, que puede reportar mayores beneficios para quienes son parte intrínseca de esta relación, a saber: educandos y su comunidad educativa.

Paya, A. (2007). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. Tesis doctoral. Valencia. Universidad de Valencia.

Los valores culturales y las concepciones sociales que se atribuyen a cada uno de los sexos, inducen a los educadores a recomendar la práctica de juegos para niños y niñas en función de los roles sociales para ellos reservados.

Aunque cada vez son más los docentes que se animan a introducir el juego en sus aulas y las iniciativas, experiencias o unidades didácticas que recurren a la actividad lúdica, quedan muchos maestros y profesores todavía por convencer, siendo necesario incitarles a que tomen la decisión de aprovechar este recurso educativo para todos los alumnos, niveles y contenidos escolares.

Campos, O. (2004), en su tesis titulada “El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño pre escolar tesis de maestría. Barcelona. Universidad de Barcelona; Llega a la siguiente conclusión:

Día a día las exigencias de los seres humanos se multiplican, sobre todo en el aspecto educativo, pues a la educación se le considera como un medio para lograr un mejor status de vida, situación que ha obligado a cambios constantes en los planes y programas de nuestro sistema educativo.

2.1.2. A nivel nacional

Huamán, P. y otros. (2009), en su investigación titulada “La motivación y su influencia en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de educación primaria de la I.E. Villa María de Chimbote. Tesis de maestría. Lima. Universidad Ricardo Palma. Concluyen que este trabajo aborda la aplicación de la propuesta de estrategias instrucciones y motivacionales en los alumnos del tercer grado de educación primaria, permitiendo lograr en los alumnos a optimizar sus aprendizajes; los que finalmente lograron elevar sus niveles de aprendizaje con una pronunciada notabilidad en el aprendizaje significativo, que resulta muy útil para los conocimientos previos los cuales deben ser usados en otras circunstancias de aprendizaje, demostrándose en los resultados obtenidos en el grupo experimental. Se planteó los fundamentos teóricos que sustentan la adquisición de aprendizajes teniendo en cuenta los diferentes niveles de motivación, señalando aspectos relevantes de las diversas teorías con respecto al aprendizaje significativo. La mayoría de las teorías psicológicas del aprendizaje son modelos explicativos que han sido obtenidos en situaciones experimentales.

En esta investigación detalla el uso de estrategias de aprendizaje y teorías cognoscitivas que permitan mejorar los aprendizajes de los alumnos y así de esta manera mejorar el nivel de rendimiento escolar, señala además los principales factores que influyen y traen como consecuencia el bajo rendimiento académico que son:

a. Metodológicos

El uso de estrategias metodológicas lúdicas en el área de matemáticas implica el dominio de la estructura conceptual así como grandes dosis de creatividad e imaginación, lo que permitirá al docente y alumnos estén más motivados para el proceso de enseñanza y aprendizaje permitiendo beneficiar al docente y estudiantes.

b. Factor Académico

Encontramos un bajo nivel académico en los alumnos del segundo grado del nivel de educación primaria por lo que nuestro problema es pertinente con los resultados de las últimas evaluaciones censales realizadas por el Ministerio de Educación, en el que muestra que los estudiantes no desarrollan en su totalidad las capacidades del área de matemáticas, en lo que respecta a la comprensión de números, operaciones aritméticas y la aplicación de estos conceptos para resolver diversos problemas. Por lo tanto su bajo rendimiento académico no le permite estar en posibilidad de relacionar las situaciones planteadas con su vida cotidiana.

c. Factores Económicos

El bajo rendimiento académico trae como consecuencia la generación de gastos económicos al padre de familia, debido a que el alumno al no lograr las competencias de grado tiene que asistir a programas de recuperación, pagar algunos derechos por exámenes, entre otros.

2.1.3. A nivel regional

Castañeda (2012), Aplicación de un programa sobre dinámicas para fortalecer el nivel académico de los niños de La I. E. I. N° 316 - Penipampa-San Marcos. Tesis de maestría. Universidad César vallejo. Trujillo.

En esta investigación se enfoca en un problema educativo de actualidad que afecta a las instituciones educativas del nivel inicial del distrito Pedro Gálvez y específicamente del Centro Poblado de Penipampa. Por lo que se busca la calidad pedagógica poniendo en marcha ciertas innovaciones que hagan de la educación inicial momentos atractivos y de aprendizaje productivo para los niños y niñas de esta institución educativa, asumiendo que un eficiente aprendizaje en los primeros niveles de la educación básica contribuyen determinadamente en formar bases sólidas para la continuación de aprendizaje formales y de comportamiento personal en niveles más superiores. Además llega a las siguientes conclusiones:

El desarrollo de un programa de dinámicas de grupos tiene una influencia altamente significativa en el fortalecimiento del nivel académico de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 316 – Penipampa – San Marcos, 2012; así se demuestra al calcular la probabilidad p , la que llega a 0.000 lo que implica que la variable independiente es altamente significativa sobre la variable dependiente.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Concepciones teóricas del juego en el siglo XIX

a. Teoría de la potencia superflua. Frederic Von Schiller.

Schiller, F. (1775) es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua. Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico.

Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

b. Teoría de la recapitulación. Hall S.

Hall, S. (1896), el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

2.2.2. Teorías sobre el juego del siglo XX

A partir del siglo XX, se empieza a considerar a la infancia con entidad propia y diferenciada del mundo adulto. Desde este momento comienza su estudio por parte de pensadores que se van especializando en la niñez y convirtiéndose en pedagogos. Como no podía ser de otra manera, el juego como actividad que define el mundo infantil es un tema de atención prioritario. Durante el siglo XIX, Herbert Spencer, enunció la

teoría de la energía sobrante como causa del juego. Afirmaba que en los niños y niñas sanos la energía se acumula y cuando no es necesaria para las actividades serias de supervivencia se desahoga en actividades normales y expansivas como son los juegos sin finalidad alguna. En la actualidad esta visión que explica el juego como liberación de energía se considera parcial y superada, ya que plantea ciertas incoherencias: en muchas ocasiones los niños y niñas, cuando están enfermos o débiles, juegan para distraerse; existen juegos muy tranquilos que prácticamente no precisan energía en su realización como los juegos de mesa. Por esto el juego no puede interpretarse exclusivamente como esa mera liberación de energía.

El juego en consecuencia va más allá, genera en quien lo realiza actividades mentales que las mismas que van elevando su capacidad de abstracción e incrementando su experiencia para realizar variantes y volverlo más interesante para los participantes.

a. La teoría gestáltica sobre el juego

Castañedo (1983). La Gestalt es una escuela psicológica cuyos fundamentos son: "La percepción humana no es la suma de los datos sensoriales, sino que pasa por un proceso de reestructuración que configura a partir de esa información una forma, una Gestalt, que se destruye cuando se intenta analizar...". Sistemáticamente los principios gestálticos a una serie de problemas sobre el aprendizaje. En ellos resalta la relación entre la organización y comprensión del mundo por parte de los niños y el universo perceptivo que les ofrece el

juego y su entorno, establece la intimidad como uno de los rasgos que definen el lugar que ocupa el juego. La teoría del juego y la dinámica infantil los niños y niñas juegan por el carácter de su propia dinámica y no con la orientación de finalidad madurativa. El mundo del juego es el mundo de las emociones, al contrario del mundo de lo cognitivo. Se estima que existe cierta relación entre el tema de los juegos y la clase social a la que se pertenece, así se puede encontrar tipologías de juego diferente asociadas a oficios y ocupaciones diversas; en cualquier caso los temas del rol son más constantes en las niñas. Es especialmente en el sentido de los roles sociales donde el juego ofrece un campo abierto a los contenidos latentes.

Cabe destacar que estas características están cambiando, sobre todo en los juegos de los niños influidos por la televisión que "ejerce" una influencia más igualitaria a través de las películas y transmisión de partidos de fútbol. Esto también se aprecia por la "imposición" de juguetes más o menos sofisticados (maquinitas, ordenador...) que posiblemente no tengan tanto impacto entre las niñas, que se siguen "viendo representadas" en el papel de futuras madres y cuyas preferencias siguen siendo las muñecas y las casitas.

b. Teoría Piagetiana del juego

Para Piaget, J. (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendido, que incorpora información y experiencias nuevas a conocimientos y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo mediante los aprendizajes generados mediante la práctica continua del juego.

c. Teoría Vygotskyana

Según Vygotsky, L. (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando

corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.3. Clasificación de los juegos

Según Requena, M. (2000), la clasificación nos permite tener un esquema mental que nos hace entender mejor los juegos que los niños realizan y nos ayuda a seleccionar las propuestas de juego que los educadores pueden hacer.

Los juegos pueden ser clasificados en base a:

El espacio en que se realiza el juego.

El papel que desempeña el adulto.

El número de participantes.

La actividad que realiza el niño.

El momento en que se encuentra el grupo.

Acá se presenta la siguiente clasificación.

a. Juegos de fantasía o de ficción

La teoría de Sutton-Smith y Robert (1981) plantea la relación existente entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de asegurar la transmisión de tales valores, son promovidos por cada cultura. La teoría de la enculturación distingue los juegos en función de la exigencia predominante que su práctica hace de elementos de fuerza física, azar o estrategia. Estos tres elementos se relacionan directamente para estos autores con las características de economía de subsistencia y tecnología muy elemental, tecnología y organización social

moderadamente complejas, y organización social compleja, respectivamente.

Siguiendo los planteamientos de Brofenbrenner (1979) algunos autores plantean el efecto que sobre el juego pueden tener determinados factores ambientales, tanto físicos como culturales, así como variables que afectan a la familia o al barrio y aquellas características de la unidad familiar. El planteamiento general es que la comprensión de la conducta de los individuos exige analizarla en función de estos diferentes contextos que, a su vez, influyen unos sobre otros.

b. Juegos sociales tradicionales

La última parte de la educación infantil coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego que también tiene enorme importancia en el desarrollo psicológico del niño: el **juego de reglas**.

La edad a la que los niños comienzan a jugar a este tipo de juegos depende del medio en el que se mueve y de los posibles modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de Primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Hay diferencias importantes entre juegos como el lobo o el escondite, que empiezan a practicar los preescolares y el matado o el fútbol que practican los mayores. En aquellos, ganar sólo sirve para volver a empezar el juego, para que el lobo se transforme en niño y la

persecución corra a cargo de un nuevo jugador. Los mayores ganan o pierden de verdad, evalúan el resultado final de la competición entre ellos. Pero en todos estos juegos hay que aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas.

En los juegos de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los niños pequeños se inician en los juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo, y la comprensión de su carácter obligatorio, les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta.

Crean que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento fuere, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas. Son necesarios años de práctica para llegar a descubrir que en cada colegio o en cada barrio se puede

jugar de un modo diferente y que, no por ello, el juego es más verdadero que otro.

De hecho, el propio lenguaje infantil señala la contraposición que espontáneamente realizan entre los juegos simbólicos y los de reglas. En el juego de las canicas, tal y como lo practican hoy los niños madrileños, se puede jugar a la veri (de verdad) o a la menti (de mentiras). Como afirman los propios niños entrevistados:

“A la menti es sólo jugando que sí se pierde no tienes que pagar bola; y a la veri, que tienes que pagar”.

Jugar a que se juega es utilizar las propias reglas del juego para fingir una partida real, pero suspendiendo las posibles consecuencias negativas que se derivarán de su aplicación. En los cursos finales de la Primaria, los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El niño en las edades de Educación Infantil y en los primeros años de la Primaria, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

Otro tipo de juegos de reglas son los juegos de reglas, los llamados de mesa. En éstos, la acción motora queda reducida al mínimo – movimientos de fichas, de cartas, de dados, etc. Para dejar paso a otros factores de azar y estrategias. El espacio se delimita de modo máximo, así como su significado, hasta alcanzar el grado de abstracción de las damas o el ajedrez.

c. Los juegos en construcción

Hay, finalmente, un grupo de juegos que englobamos bajo la categoría de juegos de construcción. No son característicos de una edad determinada, sino que varían en función de los intereses lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del niño.

Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores; meter y sacar objetos, derribar torres, insertar piezas. En la etapa de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc. La fidelidad a un modelo externo está supeditada a la función que lo construido tiene en el desarrollo del Juego en cuestión.

Cuando el modelo externo se convierte en el objetivo prioritario (grúas que funcionen, por ejemplo) la actividad infantil deja de ser juego y se acerca a la actividad seria de los adultos, resultando satisfactoria sólo en la medida en que logra el propósito inicial. Conservando buena parte de la capacidad creativa del juego, al realizar este tipo de construcciones tan reales, el niño se adentra en el trabajo.

2.2.4. Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos de exterior

Según Requena, M. (2000), correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

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

2.2.5. Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado

Según Requena, M. (2000), los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio – físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y –dirige- el juego.

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

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

2.2.6. Juego según el Número de participantes: Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo

Según Requena, M. (2000), se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo -juego motor- también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

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

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

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

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

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

2.2.7. Juegos según la actividad que promueve en el niño

Según Requena, M. (2000), estos juegos pueden clasificarse en:

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

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

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

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

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

c. El juego manipulativo. En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

d. Los juegos de imitación. En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de -palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

e. El juego simbólico. El juego simbólico es el juego de ficción, el de -hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos -transforma un palo en caballo- a las personas -convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos -pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

f. Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las

educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

g. Los juegos de razonamiento lógico. Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

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

i. Juegos de relaciones temporales. También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales – como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

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

k. Juegos de fantasía. Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

I. Los juegos escolares

Merani, R. (1989), indica: Lúdica es una conducta de juego, activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño, pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas. (p. 93)

Para, Bonilla, P. (1998), todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular. La lúdica se asume como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa.

Jiménez, A. (2000), describe a la lúdica como una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, manifestando que no son prácticas, ni actividades, ni ciencia, ni disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

Teniendo en cuenta lo que nos dice Jiménez. (2000), que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. Asimismo Bonilla (1989) nos dice que la lúdica es como una parte constitutiva del hombre.

Para Huizinga, H. (1938) juegos lúdicos son una “acción u ocupación voluntaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene un fin en sí mismo y está acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

Según el ministerio de educación, en el DCN, (2006: 48), considera afirma que “el juego en los primeros años debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos”.

Este es el motivo por el cual, dada la propia evaluación interna, los juegos de los niños se transforman poco a poco en construcciones adaptadas, que continuamente están exigiendo más trabajo efectivo, hasta el punto que en las clases elementales de una escuela activa, todas las transiciones espontaneas se producen entre el juego y el trabajo.

2.2.8. Importancia de los juegos

Según Calero, M. (1998) la importancia de los juegos radica en la actualidad en dos aspectos: Teórico Práctico y Evolutivo Sistemático, es decir, que debe guiar a los alumnos en la realización armónica entre los componentes que hacen intervenir al movimiento y la actividad musical.

En tal sentido, el juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al docente condiciones óptimas para aplicar métodos educativos acorde con las necesidades e intereses de los niños y las niñas, dentro de un determinado contexto. El juego es importante en el medio escolar por que descubre, las facultades de los niños, desarrolla el sistema muscular, activa las grandes funciones vitales.

Gross, L. (2000), plantea la teoría de la práctica o del pre ejercicio la cual concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Piaget, J. (1981), destaca tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas, la importancia del juego en los procesos de desarrollo. En ellas relaciono el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Es así, como las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil tienen en consecuencia directa con las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Vigotsky, L. (1995), propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas.

En conclusión teniendo en cuenta a Calero (1998), Gross (2000), Piaget (1981) y a Vygotsky (1995), el juego brinda a los niños alegrías y ventajas para su desarrollo armónico y ofrece al docente condiciones óptimas para aplicar métodos educativos acorde con las necesidades e intereses de los niños y las niñas, dentro de un determinado contexto. El juego es importante en el medio escolar por que descubre, las facultades de los niños, desarrolla el sistema muscular, activo las grandes funciones vitales.

2.2.9. Importancia de los juegos en educación primaria.

Las afirmaciones de Schiller; el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto,

estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

Calero, M. (1998), el juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

- a. Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tienen acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

- b. Para el desarrollo físico.** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

- c. Para el desarrollo mental.** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento

integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

d. Para la formación del carácter.

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía.

- e. Para el cultivo de los sentimientos sociales.** Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al

prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que le servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades

físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

El profesor debe ser un constante observador para poder darse cuenta de los juegos que más prefieren los niños, así como de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo, para determinar los juegos que sean más aptos y también para hacer las correcciones del caso, como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

2.2.10. El juego como un recurso pedagógico

Iturralde, E. (2009). El juego es una actividad innata y propia de la infancia. El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, pero a diferencia de los adultos, para quienes se identifica claramente cuando están jugando y cuando no, los niños y niñas viven su evolución como un juego en sí misma. Es por ello que nuestro acercamiento como educadores será a través del juego.

El juego infantil constituye la acción en la que el niño o niña satisface su necesidad de aprender. Esto no quiere decir que el juego acompañe a la acción de aprender y que ambas sean dos realidades paralelas o interrelacionadas, significa que juego y aprendizaje forman un todo indisoluble.

Palacios, J. (2005). Afirma que: “Los niños y niñas tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. Sin una motivación producida por la vivencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo”.

En la primera infancia se convierte en juego cualquier experiencia y es jugando como se realizan la mayoría de los aprendizajes. Desde esta perspectiva el juego, es indisoluble del esfuerzo y del aprendizaje. Como el niño o la niña tiene que aprender tanto, en tan corto espacio de tiempo, precisa de la suficiente motivación que justifique el esfuerzo. Al "no parar", intentando agotar las posibilidades exploratorias que se le brindan, decimos a menudo: "es incansable". La realidad es que los niños y niñas sí se cansan de descubrir, un día representa miles de aventuras y experiencias nuevas que se van sumando a su aprendizaje y desarrollo. Luego llega la hora del descanso: la cama y el niño "cae rendido", pero mientras no alcance ese nivel de agotamiento podrá seguir jugando, porque la vivencia placentera le impulsa a mantener una tensión activa. (Palacios, 2005).

2.2.11. Relación del juego con la práctica educativa

Brown, G. (1992). A través del juego se experimenta y comprueba que siempre existe un marco de referencia que hay que respetar. Para hacer coherente la práctica del juego en el aula (entre 0 y 3 años) con las necesidades propias de los niños y niñas, vamos a desarrollar algunas de

las características del juego trasladadas a los centros de educación infantil: La actividad-juego incluye una fase exploratoria de la propuesta. Resulta difícil para el niño reprimir ese impulso, hay que tenerlo en cuenta y facilitar su progresiva autorregulación. Por ejemplo la primera vez que se va a usar pintura de dedos se deberá permitir una ejercitación sobre la acción de "manchar" (papel continuo, de periódico, etc.) que agote el periodo exploratorio, pero hay que establecer límites respecto "dónde manchar". Se deberá evitar explicar dónde "no se puede manchar". Todo juego aunque sea "libre y espontáneo" impone reglas: en su realización, de relación con los demás, el entorno y el objeto utilizado.

Existen tres momentos destacados en los que la determinación de las reglas y normas del juego adquieren unas características determinantes: antes, durante y una vez explorado. En el momento de diseñar las actividades del aula se deberá tomar siempre en cuenta que la propuesta de juego en la misma sea atractiva, los jugadores tienen que desear participar. Se deberá remarcar el espacio protegido del juego, promoviendo la seguridad personal y eliminando la comparación de los resultados. La motivación en el aula se puede apoyar en la realización de la tarea y en su aprendizaje, la premisa es "aprender a hacer" de forma placentera. Toda práctica debe producir satisfacción en la realización de la actividad que implica, así mismo, deberá desarrollarse durante suficiente tiempo para permitir que los jugadores mantengan y agoten el interés de lo que hacen. Para ajustar los tiempos con aquellos niños y niñas que realicen rápidamente una actividad, se puede disponer de otros juegos alternativos.

Las actividades deben de ser pausadas para facilitar que se agote su realización. Para ello no se deberá transmitir en una misma sesión una oferta muy amplia de juegos, aunque sí de objetos o materiales y de sus posibles usos alternativos.

Todo juego debe desarrollar un sentimiento de importancia personal en cada jugador porque realiza algo que el adulto considera valioso. Como consecuencia se deberán evitar las calificaciones negativas respecto al juego en su comparación con "el trabajo". Los niños aprenden muy pronto que el juego es una evaluación positiva, un "premio", en lugar de una actividad que les corresponde vivir en su infancia.

La orientación de las actividades de aula desarrolla actitudes positivas hacia el aprendizaje y resultan intrínsecamente motivadoras. Nunca se deberá perder de vista que la finalidad del juego es saber jugar, así como lograr que resulte placentero para todos los jugadores, incluido el educador o educadora.

En el juego se aprende e interiorizan dichas normas y el valor social de las acciones que se presentan.

a. fases del juego

El juego tiene tres fases que son:

La presentación

La organización

El desarrollo

b. Selección de juego

El Arco Iris

Es un elemento de fácil confección, se utiliza tanto para conseguir la independización segmentaria de las extremidades superiores como de las extremidades inferiores.

Las acciones realizadas a través de giros evoluciones y empleo de los niveles alto, normal, medio y bajo combinados en forma creativa, da oportunidad al niño de explorar el espacio y el tiempo, poner en práctica las nociones de izquierda, derecha, reafirmando su lateralidad, poniendo en juego, además sus coordinaciones generales.

2.2.12. Teorías constructivistas del aprendizaje

Zubiría, J. (2001) presenta un análisis exhaustivo y crítico de las principales teorías constructivistas que señalamos a continuación:

a. Teoría de Jean Piaget: Formula de manera más directa, clara y completa una teoría del conocimiento desde una perspectiva constructivista. El no formula propiamente una teoría del aprendizaje, sus esfuerzos más bien estuvieron concentrados en desentrañar el carácter y la naturaleza de la formación de las estructuras con las cuales interpretamos el mundo.

Piaget es representante de la teoría genética del desarrollo humano, basada en la tendencia al equilibrio y tiene por objetivo explicar ¿Cómo conocemos el mundo? y ¿Cómo cambia nuestro conocimiento de él? Para eso acude a los conceptos de asimilación y acomodación para lograr la adaptación o el equilibrio.

La asimilación: (de la experiencia a la mente, de fuera hacia dentro), es el proceso mediante el cual, se incorporan las informaciones provenientes del exterior a los esquemas y estructuras cognitivas previamente construidas por el individuo, las que son distintas del uno al otro. Es la representación subjetiva del mundo.

La acomodación: (de la mente a la nueva experiencia, de dentro hacia fuera), es el proceso complementario a la asimilación, y a través de este los esquemas y las estructuras cognitivas de cada individuo se modifican, garantizando una representación real.

La adaptación: los dos procesos anteriores producen la adaptación del intelecto al medio en el momento determinado de su evolución para lograr progresivamente estados de equilibrio y de adaptación.

El mayor aporte de Piaget se centra en el desarrollo del pensamiento, el cual se da en tres grandes etapas que a su vez tienen una serie de estadios.

Los planteamientos piagetanos pueden resumirse en los siguientes aspectos:

Relación dinámica y no estática entre el sujeto y el objeto.

Proceso de estructuración y construcción.

El sujeto construye su propio conocimiento de manera idiosincrática.

La función de la construcción es la adaptación y no la igualación de lo real y lo simbólico.

Los conocimientos nuevos se vinculan a los previamente construidos y los modifican.

b. Teoría de David Ausubel

Enfatiza el aprendizaje significativo, que es la adquisición de nuevos conocimientos, que se vinculan de manera clara y estable con los conocimientos previos.

Los aprendizajes significativos pueden ser adquiridos de forma receptiva, cuando el contenido es dado o presentado totalmente acabado, o el nuevo conocimiento puede ser elaborado, reconstruido o descubierto. El aprendizaje constructivo o aprendizaje por descubrimiento quiere promover un aprendizaje autónomo tanto dentro como fuera de la escuela, llevando al alumno a la capacidad de juzgar y actuar críticamente, apuntando a la capacidad de seguir aprendiendo "aprender a aprender". El proceso de aprendizaje no es una transmisión de conocimientos dados, sino propicia ayudas para un aprendizaje activo.

Debe partir del nivel de desarrollo cognitivo, social, afectivo y motor, considerar los intereses y experiencias personales y grupales y favorecer la elaboración autónoma del nuevo conocimiento. Los alumnos son responsables en gran parte de su propio aprendizaje. Mediante un aprendizaje activo, participativo elaboran, producen y aplican nuevos conocimientos, y no se les presentan fórmulas,

esquemas, resultados, modelos y datos hechos, sino se facilita y organiza un proceso en el cual pueden, paso a paso, descubrir las leyes, las estructuras y las interrelaciones.

Cuando se presenta un resultado concluido, el alumno debe iniciar un proceso de reflexión e investigación para reconstruir, o descubrir la ley, el principio etc. Dentro del enfoque constructivista, el aprendizaje receptivo depende en gran medida del nivel de desarrollo mental, de la motivación, del tiempo disponible, de la naturaleza del conocimiento y de la calidad expositora y demostrativa del profesor, pero está subordinado al aprendizaje constructivo.

c. Teoría de Lev Vygotsky

Para el enfoque histórico - cultural de la psicología del conocimiento, con su representante más famoso Lev Vygotsky, la intervención de la escuela es indispensable para el desarrollo de las capacidades del individuo y que la facultad reflexiva no es innata en el hombre, sino que cada persona aprende a pensar y a dominar las operaciones reflexivas. Las ideas existen en el mundo exterior y las personas realizan un proceso de aprendizaje, una reconstrucción de los conocimientos ya elaborados por la ciencia y la cultura. Este proceso es mediatizado por el lenguaje y la cultura. La escuela debe ayudar a que el niño aprenda primero con ayuda de otros para que posteriormente lo pueda hacer por sí solo, sin ayuda. Así la escuela contribuye a la promoción de las capacidades intelectuales de sus

alumnos ampliando cada vez más la Zona de Desarrollo Real (ZDR) mediante el desarrollo de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) logrando así durante su proceso de aprendizaje el desarrollo de la Zona de Desarrollo Potencial (ZDP).

2.2.13. Aprendiendo a aprender

Carretero, M. (1995) Según Piaget, la enseñanza secundaria se corresponde con el estadio de las operaciones formales, etapa que supone una serie de habilidades muy importantes para el aprendizaje de los contenidos escolares, tales como la adquisición del pensamiento hipotético-deductivo. Pero las investigaciones demuestran que tan solo el 50% de los adultos alcanza el pensamiento formal, lo que confirmaría que esta habilidad cognitiva no se alcanza espontáneamente (al menos no de forma generalizada).

2.2.14. Principales habilidades del pensamiento

- a. Habilidades metacognitivas.** Planificación, evaluación, organización, monitorización y autoevaluación.
- b. Habilidades de Razonamiento.** Inducción, deducción, analogía, razonamiento informal.
- c. Habilidades de solución de problemas.** Selección de información, identificación de la meta, planificación, elección, ejecución y evaluación de la solución propuesta.
- d. Estrategias de aprendizaje.** Repaso, elaboración, organización. Hábitos y técnicas de estudio.

El dominio de los esquemas operacionales formales, supone que el individuo domina una parte, sin duda muy importante, del conjunto de todas las habilidades cognitivas de las que dispone o puede disponer el ser humano para resolver las diferentes tareas que se presentan a lo largo de su vida, sin embargo, el pensamiento creativo puede exigir al individuo poner en marcha habilidades muy diferentes a las propias del pensamiento formal. Los últimos avances teóricos sobre la adquisición y el desarrollo de habilidades intelectuales desde la perspectiva cognitiva del procesamiento de la información ponen también de manifiesto la existencia de habilidades generales y específicas de dominio.

2.2.15. Componentes del procesamiento de la información

- a. Metacomponentes.** procesos de alto nivel cognitivo que se utilizan para planificar y evaluar.
- b. Componentes de ejecución:** de bajo nivel cognitivo, sirven para poner en marcha estrategias concretas.
- c. Componentes que corresponden a la adquisición de conocimiento.** implicados en el almacenamiento de nueva información. Estos componentes se aplican dependiendo el tipo de tarea que los sujetos deben resolver. Y así, seleccionando la información relevante frente a la irrelevante o dotarla de coherencia depende en buena medida del conocimiento previo que el sujeto tenga. Recientemente se ha destacado la importancia de que la educación obligatoria se desarrollen las denominadas habilidades del pensamiento, entre las que se incluyen el razonamiento inductivo, el

deductivo, el analógico, así como la capacidad de argumentación y contrargumentación que forman parte del denominado razonamiento informal. A estas habilidades, otros agregan las propias del pensamiento creativo, todas ellas desarrollarían el pensamiento crítico o la capacidad para reflexionar sobre los propios procesos de pensamiento y razonamiento. Las habilidades del pensamiento serían parte de las habilidades generales. Suponen un avance importante frente a las habilidades más generales propuestas por Piaget puesto que amplían las habilidades metacognitivas, reflejando un nivel mayor de desarrollo cognitivo. El desenvolvimiento y la eficacia de estas habilidades estarían ligadas al conocimiento específico sobre el que han de ponerse en marcha. En esta línea, de nada o de muy poco sirve incluir asignaturas tales como "estrategias de aprendizaje" o "técnicas de estudio". Para que el alumno tenga éxito fundamental que el alumno se sienta motivado a utilizar lo que aprende: estas habilidades deben planificarse dentro del contexto específico en el que vaya aplicarlas, estos es, las asignaturas curriculares.

2.2.16. El aprendizaje. escolar

Baquero, R. (1996). La enseñanza escolar propone la apropiación de rutinas, prácticas, información de dudosa filiación con las ciencias, las prácticas sociales existentes extra-muros y aun los propósitos expresados formalmente en los currículos. Las prácticas escolares suelen proponer "artefactos" en el sentido de invenciones generadas por las propias prácticas escolares cuyo sentido no aparece apoyarse en algún referente extra-muros. Así es pues que es una preocupación corriente la de

relacionar las prácticas escolares con los fines que supuestamente debe perseguir la escuela. Porque la institución escolar deja de ser una fase intermedia que media entre diversos aspectos de la cultura y los sujetos para crear una cultura propia que se transforma en un fin en sí misma. Las prácticas escolares implican un quiebre en la cotidianeidad de los sujetos; pero éste finalmente parece resultar un obstáculo sino más bien su razón de ser: la escolarización implica que el sujeto se someta a un régimen específico que pretende una ruptura clara con formas de cognición: habla, comportamiento, etc. Sintetizando, diremos que las prácticas correspondientes a las instituciones escolares, se distinguen de otros hechos de la vida social puesto que:

- a. Constituyen una realidad colectiva.
- b. Delimitan un espacio específico.
- c. Actúan en unos límites temporales determinados.
- d. Definen los roles de docente y discente.
- e. Predeterminan y sistematiza contenidos.
- f. Proponen formas de aprendizaje descontextualizado.

Es sabido pues que el fenómeno educativo y la instrucción sistemática preceden a la escuela moderna pero por cierto, cambian de escala con su desarrollo hacia finales del siglo pasado. A partir de entonces, la escuela propone una serie de logros sobre las poblaciones y el hecho de que despliegue sutiles tácticas individualizadoras, no debe llevarnos a perder de vista que, en definitiva, la razón de ser de la escolarización masiva es la de lograr un rendimiento homogéneo sobre una población heterogénea. En términos de Foucault (1975), los

dispositivos tienen la función estratégica dominante (no única) que responde a objetivos específicos. Los objetivos de los dispositivos de la modernidad se relacionan con el gobierno de las poblaciones. El aprendizaje escolar es un objeto creado por el dispositivo. La escuela moderna constituye así, un dispositivo para el gobierno de la niñez, que produce la infancia escolarizada generando la categoría de alumno. Si la transmisión del saber supone a alguien que posee ese saber y otros que van a aprenderlo, la escolarización resolverá ese punto poniendo a muchos que "no saben" al comando de unos pocos que "sí saben".

2.2.17. Las Rutas del aprendizaje

2.2.17.1. Rutas del Aprendizaje

Según el MINEDU (2014), son herramientas que proponen orientaciones pedagógicas y sugerencias didácticas para la enseñanza efectiva de los aprendizajes, es decir son instrumentos de apoyo a la labor del docente orientada al logro de los aprendizajes de los estudiantes planteando acciones concretas que contempla el DCN, con el fin de proveer insumos pedagógicos y metodológicos al maestro para un adecuado desarrollo de competencias comunicativas y matemáticas. Por tanto, las Rutas de aprendizaje pretenden fortalecer el desarrollo de las áreas de Comunicación y Matemática en la EBR desde el enfoque comunicativo, cognitivo sociocultural y resolución de problemas, y contienen los estándares, las competencias, las capacidades y los indicadores a alcanzar al término de cada ciclo.

2.2.17.2. Enfoque pedagógico de las Rutas del Aprendizaje

Según el MINEDU (2014): Bajo la nominación de las Rutas del aprendizaje, como marco pedagógico, se asume el enfoque comunicativo textual o enfoque comunicativo funcional o enfoque transversal (en contraposición del enfoque gramatical como saber absoluto para el aprendizaje de la lengua), que consiste en el logro de aprendizajes a través de la comprensión y producción de diversos tipos de textos tanto orales como escritos para el desarrollo de las competencias (conjunto de competencias que actúan en la comunicación cotidiana) no solo en el área de comunicación sino en todas las áreas curriculares; y el enfoque centrado en la resolución de problemas o enfoque problemático, que consiste en resolver situaciones problemáticas reales o simuladas (semejantes a los procedimientos de la vida cotidiana), para desarrollar las competencias y capacidades matemáticas desde esta óptica la resolución de problemas es un eje vertebrador alrededor del cual se organiza la enseñanza aprendizaje y evaluación de la matemática.

2.2.17.3. Características de las Rutas del Aprendizaje

Según el MINEDU (2014), las características de las Rutas del aprendizaje son las siguientes:

Sus planteamientos metodológicos tienen un carácter flexible y pueden adaptarse a: las características y necesidades de aprendizaje de los estudiantes y a las características y

demanda del entorno social, cultural, lingüístico, geográfico, económico, etc. en el que se encuentra la institución educativa.

Las Rutas del aprendizaje se ofrecen a maestros en castellano como en otras lenguas originales para aquellos que trabajan en instituciones de EIB.

Los elementos claves en la organización de las rutas son las mismas competencias y sus capacidades para toda la trayectoria escolar, cuyo avance y desarrollo progresivo se puede observar a través de indicadores por cada grado y nivel. Se han construido a través de los mapas de progreso que expresan los estándares de desempeño que debe lograr cada estudiante al término de cada ciclo de la educación básica regular.

2.2.17.4. Finalidad de las Rutas del Aprendizaje

Según el MINEDU (2014), la finalidad de las Rutas del Aprendizaje es orientar el trabajo de los docentes en cada uno de los grados y ciclos de la educación básica para alcanzar los estándares establecidos en los mapas de progreso a fin de cada ciclo.

Visualizar y comprender la articulación de los aprendizajes del grado anterior con el grado actual favoreciendo el tránsito de un ciclo a otro en la Educación Básica.

Entender que las competencias son aprendizajes complejos que requiere de tiempo para ser logrados y consolidados.

Promover el uso de materiales y recursos educativos para el logro de los aprendizajes.

Orientar la evaluación de los aprendizajes a partir de la identificación de indicadores, que evidencien el desarrollo de las capacidades y el logro de las competencias durante el itinerario escolar de los estudiantes.

Brindar orientaciones ejemplificadas a los docentes y directivos para desarrollar sus sesiones de aprendizaje.

Realizar una gestión curricular y pedagógica en aula, de cara al desarrollo de las competencias y el logro de los aprendizajes prioritarios.

2.2.17.5. Las competencias, las capacidades y los indicadores en las rutas del aprendizaje

Según el MINEDU (2014), las Rutas del Aprendizaje abarcan lo siguiente:

a. Las competencias

Consisten en saber actuar o desempeñarse eficientemente en un contexto particular en función de un objetivo o de la solución de un problema en el cual se desarrolla, selecciona y moviliza una diversidad de saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer) aprendidos en la institución educativa demostrando idoneidad en el actuar.

b. Las capacidades

Son las habilidades o conocimientos o recursos que tiene una persona para hacer algo en un campo limitado o para actuar de una manera competente en una situación. Pueden ser de tipo cognitivo, actitudinal, aptitudinal, interactivo o manual.

c. Los indicadores

Son enunciados que describen manifestaciones en el desempeño del estudiante que evidencian con claridad el sus progresos y logros respecto a una determinada capacidad. Los indicadores están graduados por edad en función del desarrollo de las capacidades para dar una idea de la evolución del aprendizaje. Sin embargo el logro de los indicadores varía en cada niño ya que tienen intereses diferentes.

2.2.17.6. Enseñanza de ciencia y ambiente con las rutas del aprendizaje

Según el MINEDU (2014), reconociendo que el aprendizaje de las áreas académicas es complejo y que muchas de las veces cada docente encuentra metodologías pertinentes a cada sesión de estudiantes y muchas de las veces para cada alumno, las rutas del aprendizaje proponen para cada una de las áreas académicas ciertos alcances que

pueden facilitar el aprendizaje de los estudiantes, en este caso de ciencia y ambiente.

Manifiestar curiosidad, definir preguntas a partir de conocimientos previos. Este primer paso genera en los estudiantes interés por evocar voluntariamente conceptos, experiencias, errores pero que han contribuido a tener un aprendizaje previo.

Propone explicaciones e hipótesis preliminares. Generando en los estudiantes un conflicto de ideas a las cuales debe darle cierta explicación previa, en consecuencia se adelanta con respuestas o conjeturas que posteriormente verificará.

Planifica y lleva a cabo investigaciones sencillas. Sobre las hipótesis o conjeturas o en ciertos casos supuestos, el estudiante se genera un plan de actividades lógicas a ejecutar que le permitan comprobar sobre la realidad de las cosas, de esta manera genera una teoría muy importante a través de la experiencias directas.

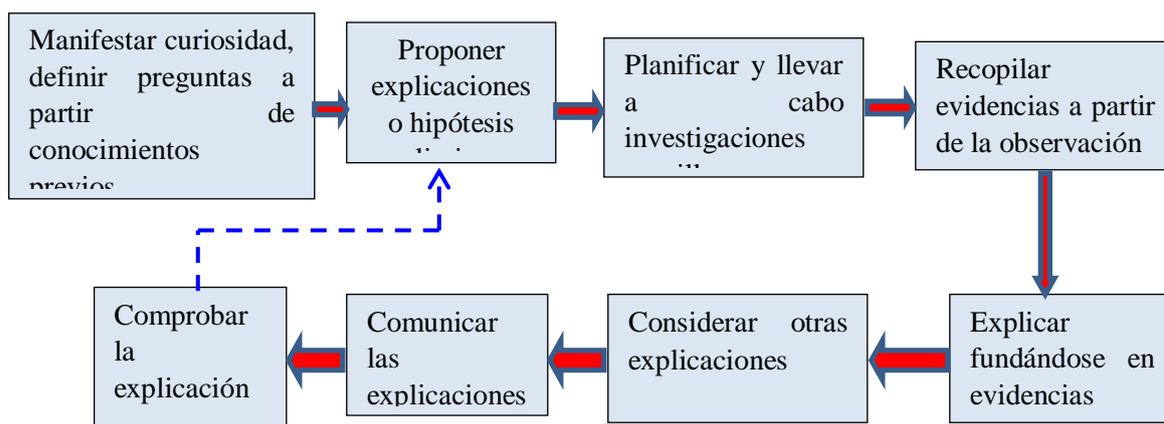
Recopilar evidencia a través de la observación. Paso fundamental e importante dentro del proceso de verificación, comprobación e indagación, pues siendo la observación un paso fundamental de la ciencia, al estudiante le permitirá la generación de ideas las que las plasmará en su libreta de apuntes para luego ordenarlas y generar sus nuevos aprendizajes extraídos con su propio esfuerzo.

Explicar fundándose en evidencias. Una vez observado y apuntando lo que considere importante y con orientación del docente, organiza sus ideas las jerarquiza, y las describe, lo que le permite explicar el hecho observado con ciertos detalles.

Considerar otras explicaciones. A la vez puede consolidar o fortalecer sus aprendizajes recurriendo a recordar otras explicaciones o experiencias que haya tenido en otras actividades.

Comunicar las explicaciones. El último paso puede considerarse a la comunicación, con este paso puede reajustar sus aprendizajes con los aportes que puedan dar sus compañeros mejorando sustancialmente lo aprendido.

A continuación se presenta un esquema para el aprendizaje en ciencia y ambiente.



2.2.17.7. Enseñanza de personal social con las rutas del aprendizaje

Según el MINEDU (2014), en el área de personal social las rutas del aprendizaje son diversas toda vez que es en donde el niño o niña manifiesta diversas vivencias tanto de su entorno familiar, de su comunidad del grupo de amigos de dentro y fuera de la institución educativa, etc. , además estas vivencias son diferentes por la edad misma del niño o niña ya que los intereses de un niño del quinto ciclo es diferente a los niños y niñas del tercer ciclo.

a. Estrategias para estudiantes del III Ciclo

Por ello se propone ciertas estrategias para facilitar el aprendizaje de las competencias ciudadanas en el aula en el área académica de personal social en el III ciclo de EBR.

Antes de abordar las estrategias que nos permitan ayudar a lograr el aprendizaje se debe recordar aquellos cinco principios pedagógicos para el logro de aprendizajes ciudadanos planteados por Chaux (2012).

Aprender haciendo

Aprendizaje significativo.

Aumento progresivo de la complejidad.

Autoeficacia.

Motivación intrínseca y por identificación.

Entonces para trabajar las competencias ciudadanas y sus capacidades, debemos recurrir a estrategias con enfoques activos y participativos en el aula. Estas estrategias – como sostiene Print (2003)- permiten a los estudiantes realizar experiencias de aprendizaje activo. Esto se logra a través de simulaciones, análisis y reflexión, juegos de roles sobre noticias de actualidad y de interés público, ejercicios de soluciones de problemas, entre otros.

Estas estrategias de aprendizaje en cooperación fortalecen significativamente las habilidades de los niños y las niñas para trabajar en equipo y resolver situaciones y problemas ayudándose unos a otros.

Print expresa que la educación ciudadana no solo puede utilizar estrategias activas en el aula, sino que estas se complementan con otras que pueden ser trabajadas en otros espacios de la escuela y fuera de ella.

Se debe recordar que cuando optemos por las estrategias descritas, debemos preparar con nuestros niños y nuestras niñas un conjunto de preguntas que les servirán para dialogar con los funcionarios o para trabajar algunos casos de interés.

Otra de las estrategias es involucrar a los niños y niñas en procesos democráticos mediante elecciones de sus representantes estudiantes (elección de delegados de aula, consejo escolar, entre otros)

A continuación se propone ciertas estrategias que se deben seleccionar de acuerdo a la competencia que se desea desarrollar con los estudiantes, en este caso del III ciclo de EBR:

Resolución de conflictos.

Normas de convivencia en el aula.

Conocemos las costumbres de nuestra localidad.

La noticia personal.

Conocemos a los servidores de nuestra comunidad.

Los sitios de la comunidad que nos preocupan.

Responsabilidades en el aula.

Asamblea de aula.

Damos a conocer nuestros derechos.

b. Estrategias para estudiantes del IV Ciclo

Mejorar la convivencia con niños y niñas con discapacidad. Para organizar la estrategia se debe apuntar que los seres humanos vivimos en comunidades y preguntarse ¿Por qué debería tomarse a los niños y niñas con discapacidad para lograr su adecuada integración?; lo que nos da luces para organizar de la mejor manera la estrategia, toda vez que los niños y niñas aprenden a conocerse mejor y valorarse con el contacto social permanente.

Tratamientos de residuos sólidos. Teniendo en cuenta que la degradación del ambiente es un problema mundial, los seres humanos estamos expuestos , cada día más, a múltiples problemas ambientales que ponen en riesgo al continuidad de la especie. Por eso cada día se promueve con mayor fuerza la educación ambiental. En el Perú, el cuidado del ambiente como asunto público es abordado desde el desarrollo del aprendizaje del ejercicio ciudadano.

Metas personales y de aula para mejorar la convivencia. La convivencia en el aula y en la escuela adquiere sentido cuando nos sentimos parte de una comunidad, los lazos entre las niñas y los niños se forjan compartiendo normas, acuerdos y metas en común. En el caso de esta estrategia las metas actúan como una forma de regular el comportamiento individual y grupal en función de propósitos compartidos.

La visita. Consiste en programar un recorrido (es necesario conocer de antemano las características del espacio), se debe planificar el recorrido es decir por donde vamos a ir, y la atención se concentrará en los lugares y servicios públicos. Antes de hacer el recorrido es importante tomar precauciones para garantizar la seguridad de la visita.

Otro aspecto importante es planificar que información adicional les vamos a dar a nuestros niños y niñas para complementar lo observado.

Previamente en el aula se debe organizar el recorrido para evitar imprevistos. Los estudiantes no deben olvidar una libreta de apuntes para precisar lo que están observando o consultando.

Juegos de roles.

Identificamos situaciones democráticas.

Elección de nuestro delegado y delegada de aula.

Evaluación del cumplimiento de responsabilidades.

Reflexión de los derechos a partir de las imágenes.

c. Estrategias para estudiantes del V Ciclo

Para los estudiantes del V ciclo de EBR se plantean las siguientes estrategias, las mismas que según la elección del docente establecerá los pasos a seguir en cada una de ellas:

Enfrentar la discriminación en el aula. Se debe tener en cuenta que a pesar de ser un país diverso, con personas provenientes de diferentes grupos humanos, en el Perú la discriminación subsiste aún con mucha fuerza, por tanto se debe hacer hincapié en erradicar este problema sociocultural.

La feria de la patria.

Elaboración de normas de convivencia.

Análisis de noticias.

Mapa causal de asuntos que nos involucran a todos.

El aprendizaje basado en problemas.

El plan de acción.

2.3. Definición de términos básicos

Aprendizaje

Salazar, C. (2002), es un proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situación de la realidad. Es un proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio socio – cultural y natural.

Hay varias clases de aprendizaje y puntos de vista de clasificación. En educación se enfatiza el aprendizaje intelectual o cognoscitivo que abarca sus niveles: retención, comprensión, resolución de problemas, almacenamiento, recuperación, reorganización y evaluación de la información. Este aprendizaje se mide en términos de eficacia. El aprendizaje es significativo cuando el sentido de que los contenidos nuevos, asimilados, están disponibles para ser utilizados en diferentes situaciones. Los aprendizajes no son sólo procesos intrapersonales, sino también interpersonales. Por ello, los alumnos deben emprender tareas de aprendizaje colectivamente organizadas.

Los estudiantes deben ser capaces de descubrir sus potencialidades y limitaciones en el aprendizaje. Para ello es necesario que identifiquen lo que aprenden y comprenden, cómo lo aprenden, es decir que ejerciten la meta cognición. Esto les permitirá enfrentar con mayor éxito los retos que se presentan.

Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa otra cosa. Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Enseñanza

Muñoz, J. (2003) sostiene: “Es el modo de desarrollar una actividad con la que se transmite un saber, experiencia, procedimientos, habilidad, etc. Cuyo propósito es tener como resultado que otros u otros aprendan lo que se ha comunicado” “Enseñar es hacer un aprender” están ligados como el “comprar con el vender”. Sin embargo, la práctica no es así: se puede enseñar sin que nadie aprenda y se puede aprender sin que otro enseñe. Frecuentemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el éxito es que los alumnos aprenden lo que se enseña durante las sesiones de aprendizaje y de las experiencias fuera del contexto escolar, lo que también se denomina la educación No Formal.

Rendimiento académico

Aranda. (1,998), considera que es el resultado del aprovechamiento escolar en función a diferentes objetivos escolares. El rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquel que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una cursada.

Método

Significa literalmente camino o vía para llegar más lejos; hace referencia al medio para llegar a un fin. En su significado original esta palabra nos indica que el camino conduce a un lugar.

Organización

Es un conjunto de cargos cuyas reglas y normas de comportamiento, deben sujetarse a todos sus miembros y así, valerse el medio que permite a una empresa alcanzar determinados objetivos. En el caso de la educación y enseñanza de la matemática, debemos tener organización en el desarrollo de los temas y continuidad en las estrategias a utilizar.

Planificación

La planificación se refiere a las acciones llevadas a cabo para realizar planes y proyectos de diferente índole. El proceso de planeación sigue un conjunto de pasos que se establecen inicialmente, y quienes realizan la planificación hacen uso de las diferentes expresiones y herramientas con que cuenta la planeación. La planificación ejecuta los planes desde su concepción, y si es el caso se encarga de la operación en los diferentes niveles y amplitudes de la planeación.

Perfil Docente

Para poder brindarle un sentido completo al perfil del docente, se debe tomar en consideración que la docencia es una práctica entendida como una labor educativa integral. El docente debe ser un líder que posea la capacidad de modelaje de sus estudiantes, ser creativo e intelectual y, además, inspirar a los alumnos para la búsqueda de la verdad. Se toma al docente como un técnico, su fundamento es la concepción tecnocrática del currículo, basado en la disciplina, y sus organizadores son objetivos mensurables, habilidades de trabajo, control conductual y de los medios para la efectiva producción de los aprendizajes en los alumnos. González, N. (2.000): "...dentro de la praxis pedagógica integradora, el rol del docente debe ser percibido como promotor del aprendizaje, motivador y

sensible. El docente debe conocer y respetar el estado evolutivo del niño y facilitar situaciones que inviten a la búsqueda constante del conocimiento. Se concibe como modelo y líder, centrado en sus alumnos como sujetos de aprendizaje...El rol del docente interactúa con dos elementos más para formar una tríada interpretativa: docente – alumno – saber...".

Destrezas

En la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de investigación

Los juegos escolares influyen significativamente en el aprendizaje de las áreas académicas de Personal Social y Ciencia y Ambiente en los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal-San Marcos, 2014.

3.2. Variables

Variable independiente: juegos escolares

Variable dependiente : aprendizaje

3.3. Matriz de operacionalización de variables.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
<p>Independiente</p> <p>Los juegos escolares: Área de Personal social y Ciencia y Ambiente.</p>	<p>Montenegro. (2004). Se denomina juego escolar a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican y que aun así, constituye un buen recurso didáctico dentro de la práctica educativa</p>	<p>Los juegos escolares serán programados uno por sesión de aprendizaje, los mismos que guardarán relación con los temas seleccionados para cada una de las áreas académicas; cada uno de ellos responderá a estrategias específicas que se detallarán en la elaboración del programa de juegos escolares cuando se realice la parte experimental de la investigación. La evaluación de logro es cuanti-cualitativa</p>	Planificación.	Selección del juego.	Juegos escolares	Programa
				Elaboración de la sesión.		
			Ejecución	Orientación previa.		
				Ensayo		
				Ordenamiento		
				Respeto de reglas		
			Evaluación	Nivel de desarrollo		
				Participación		
				Comprensión del juego		
				Identificación con el juego.		
				Colaborativo(a)		
				Respeto a sus compañeros.		

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Dependiente aprendizaje	Feldman. (2005). Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje	Es el nivel de logro de las capacidades, mediante proceso de asimilación, operatividad y transferencia que realiza el estudiante de aspectos o temas que se proponen dentro de la educación formal, pero que a la vez guardan estrecha relación con sus actividades significativas propias de los estudiantes en los diferentes niveles educativos. Las capacidades son evaluadas a través de indicadores. (pre test-post test).	Capacidades en personal social: C.E.1. III ciclo: 1er.Grado Identidad y convivencia democrática	Valora los sentimientos y emociones de sus compañeros y demás personas del entorno. Expresa sus sentimientos de pertenencia a su familia, escuela y comunidad Aprecia las manifestaciones, cívicas y culturales de otros pueblos.	Test	Guía de pre test y post test
			Capacidades en personal social: C.E.2. IV ciclo. 3er. y 4to. Grado Orientación y comprensión espacio temporal.	Se ubica y representa espacialmente lugares de su entorno. Investiga y analiza hechos históricos de las diversas regiones del país y del desarrollo so-		
			Capacidades en personal social: C.E.3. V ciclo. 5to. y 6to. Grado. Comprensión de la diversidad y de los procesos históricos	Identifica a los héroes nacionales en una lista propuesta. Relaciona hechos históricos con una lista de héroes nacionales. Valora las acciones de nuestros héroes nacionales para la obtención de nuestra independencia.		
			Capacidades en ciencia y ambiente: C.E.4. III ciclo. 1er.Grado Conocimiento y conservación del medio ambiente.	Reconoce las propiedades intensivas de la materia: densidad y temperatura Indaga sobre fuentes de energía natural: petróleo, gas y carbón. Experimenta la causa del movimiento de los cuerpos gravedad y sus aplicaciones: fuerza y movimiento.		
			Capacidades en ciencia y ambiente: C.E.5. IV. Ciclo. 3er. y 4to. Grado Conocimiento y conservación de su salud en armonía del ambiente.	Infiere que el mundo viviente está conformado por seres humanos, plantas, animales y otros organismos microscópicos. Infiere la importancia de la estructura y forma del sistema óseo-muscular de los seres vivos Indaga las causas de las enfermedades más comunes de la comunidad y sus ciclos de propagación.		
			Capacidades en ciencia y ambiente: C.E.6. V ciclo. 5to. y 6to. Grado. Mundo físico y conservación del ambiente.	Comprende el riesgo de los desastres naturales dentro de su comunidad, Investiga sobre sucesos de desastres naturales en su comunidad. Participa en la colocación de medidas preventivas a los desastres naturales en su comunidad.		

3.4. Población y muestra

La población es igual a la muestra, y es el total de estudiantes (13) de la Institución Educativa N° 821355, del distrito de José Sabogal - San Marcos, Cajamarca, así como se detalla en la siguiente tabla.

TABLA 01
DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 821355 “NUEVA ESPERANZA”

CICLOS/Grados	ESTUDIANTES	DOCENTES
TERCER CICLO (1er.)	2	1
CUARTO CICLO (3er. Y 4to.)	5	
QUINTO CICLO (5to. Y 6to.)	6	
TOTAL	13	

Fuente: Nóminas de matrícula 2014

3.5. Unidad de análisis

Cada uno de los estudiantes conformantes de la muestra poblacional.

3.6. Tipo de investigación

Es de tipo explicativo toda vez que va obtener resultados luego de aplicar un programa de juegos escolares. A decir de Hernández, y Fernández, Baptista, (2010) “van más allá de la descripción; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables.

3.7. Diseño de investigación

El diseño que se ha planteado desarrollar en el presente trabajo de Investigación es el pre experimental con un solo grupo y con pre y pos test donde a la muestra seleccionada se evaluó la variable dependiente, y se aplicó la variable independiente (juegos escolares) para ver el efecto que ocasiona. Su diseño es el siguiente:

G.E. O1-----X-----O2

Dónde:

G.E: Grupo experimental

O1: Resultados del Pre test.

O2: Resultados del Post test

X: Juegos escolares.

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos

La Observación

Es la percepción orientada en la obtención de la información de uno o más hechos, fenómenos, registrándolos y constituyéndose en datos recolectados, la misma que se aplicó en la evaluación del programa.

La encuesta. Fue aplicada a través de instrumento denominado el test el mismo que se aplicó antes y después de desarrollo del programa sobre juegos escolares con la muestra respectiva. El test se refirió específicamente a los contenidos académicos de personal social y ciencia y ambiente, donde para cada una de las áreas académicas se aplicó 10 ítems los mismos que tuvieron un valor de 2 puntos cada uno.

El test se aplicó de manera diferente a los niños dependiendo de su edad, así los niños de primer grado tienen aún algunas dificultades para leer por tanto identifican más las cosas a través de figuras. (APÉNDICE 01, 02, 03)

Análisis documental. Esta técnica permitió recoger información escrita de los archivos, como son las nóminas de matrícula, las fichas de matrícula, en donde se encuentra detallada una descripción de las características corporales, psicológicas, desarrollo progresivo de acuerdo a la edad desde que nació hasta el momento de la matrícula del nivel primario. Así como de las actas consolidadas de evaluación para evaluar su desempeño; así mismo se presentan las bases de datos de resultados del pre test (Anexo 01) y del post test (Anexo 02)

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados del pre test aplicado a la muestra

4.1.1. Rendimiento en el Área de Personal Social

Tabla 1. Rendimiento en el Área de Personal Social

Nº ORDEN	CALIFICATIVO VIGESIMAL	NIVEL DE LOGRO
1	6	C
2	14	A
3	4	C
4	6	C
5	12	B
6	12	B
7	10	C
8	4	C
9	0	C
10	12	B
11	16	A
12	16	A
13	8	C
TOTAL	120	C
M.A	9,23	C
MEDIANA	10,00	C
MODA	12,00	B
D.S	5,00	
C.V	54,19	

Fuente: Pre test

Análisis y discusión

En la Tabla 1, se observa que en el área académica de personal social los estudiantes de esta institución educativa alcanzan un calificativo promedio de 9,23, una mediana de 10,00 y una moda de 12,00 con lo que se puede asegurar que tiene un comportamiento asimétrico; respecto al nivel de logro, de acuerdo a las dos primeras medidas se encuentra en el nivel

de logro C; así mismo presenta una dispersión alta ya que alcanza un valor de 5,00, la que es más de la mitad del calificativo promedio; ello determina un coeficiente de variabilidad de 54,19% presentando una muestra con rendimiento heterogéneo, haciendo difícil manejar el mismo ritmo de aprendizaje para todos los estudiantes de la muestra. Estos resultados ameritan que se desarrolle un programa que contribuya elevar considerablemente el nivel de aprendizaje, por lo que es importante tener en cuenta lo que plantea Parada, L, (2013) ‘el juego dramático genera aprendizajes en los componentes comunicativos, cognoscitivo-creativos y emocionales, lleva implícito un carácter expresivo, interpretativo, estético, creativo...

4.1.2. Rendimiento en el Área de Ciencia y Ambiente

Tabla 2. Rendimiento en el Área de Ciencia y Ambiente

N° ORDEN	CALIFICATIVO VIGESIMAL	NIVEL DE LOGRO
1	6	C
2	10	C
3	4	C
4	14	A
5	2	C
6	14	A
7	16	A
8	12	B
9	8	C
10	16	A
11	16	A
12	12	B
13	16	A
TOTAL	146	B
M.A	11,23	B
MEDIANA	12,00	B
MODA	16,00	A
D.S	4,87	
C.V	43,34	

Fuente: Pre test

Análisis y discusión

En la Tabla 2, se observa que en el área académica de ciencia y ambiente, los estudiantes de esta Institución Educativa alcanzan un calificativo promedio de 11,23, una mediana de 12,00 y una moda de 16,00 indicando también que la muestra es asimétrica ya que las tres medidas estadísticas descriptivas son diferentes; respecto al nivel de logro este alcanza el nivel B, en cuanto al nivel de dispersión se puede asegurar que se caracteriza por presentar una alta dispersión ya que su desviación estándar es 4,87, y el coeficiente de variabilidad 43,34% , la que determina a una muestra con rendimiento heterogéneo en esta área académica; estos resultados como en el área académica de personal social también justifican reajustes para mejorar el nivel de aprendizaje, el mismo que se puede mejorar si se tiene en cuenta que los juegos recreativos bien orientados generan en los estudiantes actividades de significativas como lo plantea Ausubel, D. (1983) citado por Calero, M.(1998).

4.1.3. Nivel rendimiento consolidado en el pre test de las áreas académicas de Personal Social y Ciencia y Ambiente

Tabla3. Nivel rendimiento consolidado en el pre test de las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente

N° ORDEN	PERS. SOC.	CIENC. AMB.	PROMEDIO VIGESIMAL	NIVEL DE LOGRO
	CALIFICAT. VIGESIMAL	CALIFICAT. VIGESIMAL		
1	6	6	6	C
2	14	10	12	B
3	4	4	4	C
4	6	14	10	C
5	12	2	7	C
6	12	14	13	A
7	10	16	13	A
8	4	12	8	C
9	0	8	4	C
10	12	16	14	A
11	16	16	16	A
12	16	12	14	A
13	8	16	12	B
TOTAL	120	146	133	C
M.A	9,23	11,23	10,23	C
MEDIANA	10,00	12,00	12,00	B
MODA	12,00	16,00	12,00	B
D.S	5,00	4,87	4,87	
C.V	54,19	43,34	47,58	

Fuente: Pre test

Análisis y discusión

En la Tabla 3, se observa que en ambas áreas académicas tanto en personal social como en ciencia y ambiente los estudiantes de esta Institución Educativa alcanzan un calificativo promedio de 10,23, una mediana de 12,00 y una moda de 12,00; corroborando el comportamiento asimétrico de la muestra; en lo que respecta al nivel de logro este se ubica en inicio (C); la desviación estándar alcanza un 4,87, con la cual se obtiene un coeficiente de variabilidad de 47,58% determinando una muestra con rendimiento heterogéneo en lo

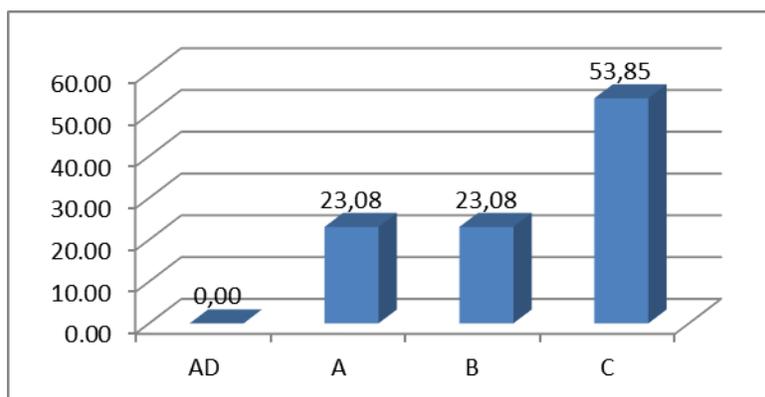
que respecta a las áreas académicas tomadas en cuenta. Estos resultados corroboran los obtenidos en cada una de las áreas académicas independientemente y fundamentan el desarrollo del programa de juegos escolares con los estudiantes de la muestra para mejorar su nivel de aprendizaje basado en actividades significativas y contextuales de tal manera que los estudiantes se sientan atraídos por una participación plena.

Tabla 4. Nivel de logro consolidado en Personal Social

NIVEL DE LOGRO	F	%
AD	0	0,00
A	3	23,08
B	3	23,08
C	7	53,85
TOTAL	13	100,00

Fuente: Pre test

**Gráfico 1
Nivel de logro consolidado en Personal Social**



Fuente: Pre test

Análisis y discusión

Se observa que el nivel de logro en el pre test en los estudiantes de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza en el área académica de personal una mayoría absoluta se ubica en el nivel de logro C llegando a un 53,85% de estudiantes seguido de los niveles de logro A y B con 23,08% cada uno; ello implica que los estudiantes en general no se

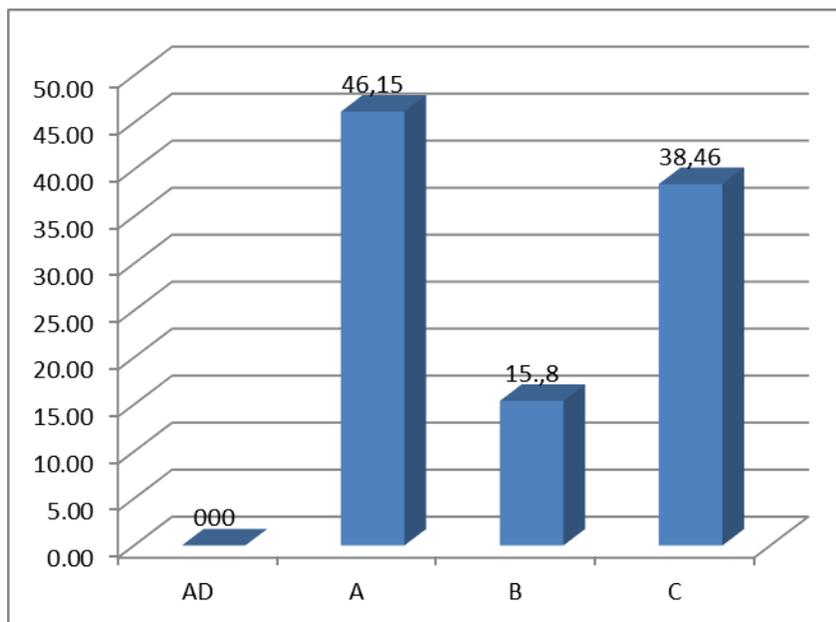
encuentran con buen rendimiento académico en esta área académica por lo que debe se debe tomar decisiones que tiendan a cambiar esta tendencia de una manera progresiva. Estos resultados guardan estrecha relación con los obtenidos en los estadísticos descriptivos de la tabla 2 toda vez que se toman los mismos datos pero se lo está presentando de forma cualitativa.

Tabla 5. Nivel de logro consolidado en Ciencia y Ambiente

NIVEL DE LOGRO	f	%
AD	0	0,00
A	6	46,15
B	2	15,38
C	5	38,46
TOTAL	13	100,00

Fuente: Pre test

**Gráfico 2
Nivel de logro consolidado en Ciencia y Ambiente**



Fuente: Pre test

Análisis y discusión

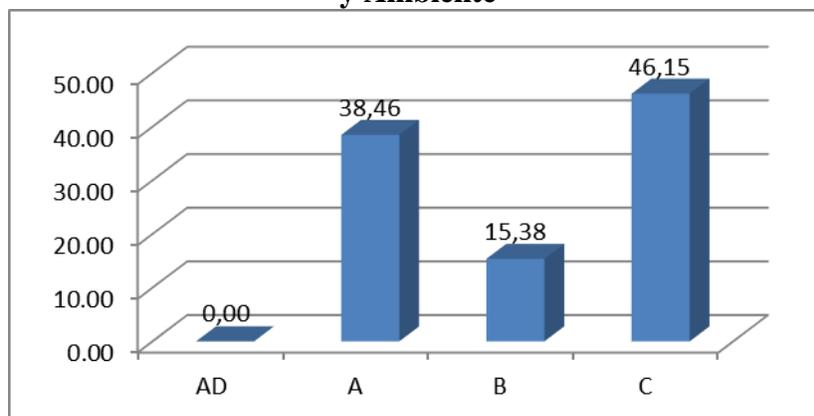
Se observa que el nivel de logro en el pre test en los estudiantes de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza en el área académica de ciencia y ambiente una mayoría relativa se ubica en el nivel A llegando a un 46,15% de estudiantes seguido de un 38,46% que se ubican en el nivel de logro C, y en el nivel de logro B alcanza un reducido 15,38%; ello implica que los estudiantes en general se encuentran ligeramente con buen rendimiento académico en esta área académica, pero hay un grupo muy importante de estudiantes que se encuentran en inicio, lo que se debe tener en cuenta para mejorar estos resultados. Estos resultados confirman cualitativamente los resultados cuantitativos de los estadísticos descriptivos del área académica de ciencia y ambiente de la tabla 3.

Tabla 6. Nivel de logro consolidado en Person. Social y Ciencia y Ambiente

NIVEL DE LOGRO	f	%
AD	0	0,00
A	5	38,46
B	2	15,38
C	6	46,15
TOTAL	13	100,00

Fuente: Pre test

Gráfico 3
Nivel de logro consolidado en Personal Social y Ciencia y Ambiente



Fuente: Pre test

Análisis y discusión

Se observa que el nivel de logro consolidado de las áreas académicas de personal social y ciencia y ambiente luego de aplicado el pre test en los estudiantes de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza un 46,15% se ubica en el nivel C, seguido del nivel A con 38,46%, y luego el nivel de logro B con un 15,38%; ello implica que los estudiantes en general se encuentran en una mayoría relativa con rendimiento académico ubicado en el nivel de logro C. De igual manera, estos resultados corresponden a la presentación cualitativa del nivel de rendimiento académico consolidado de ambas áreas académicas, en tal sentido confirman una vez más la necesidad del desarrollo de un programa de juegos recreativos con los estudiantes de la muestra.

4.2. Resultados del post test aplicado a la muestra

4.2.1. Rendimiento en el Área de Personal Social

Tabla 7. Rendimiento en el área de personal Social

N° ORDEN	CALIFICATIVO VIGESIMAL	NIVEL DE LOGRO
1	18	AD
2	18	AD
3	8	C
4	8	C
5	18	AD
6	16	A
7	16	A
8	12	B
9	10	C
10	16	A
11	20	AD
12	18	AD
13	18	AD
TOTAL	196	A
M.A	15,08	A
MEDIANA	16	A
MODA	18	AD
D.S	4,13	
C.V	27,41	

Fuente: Post test

Análisis y discusión

En la Tabla 7, se observa que luego de haber desarrollado el programa sobre juegos escolares los estudiantes alcanzan un calificación promedio en el área académica de personal social de 15,08, una mediana de 16 y una moda de 18 manteniéndose la asimetría de la muestra sin embargo el calificación promedio se ha elevado considerablemente, ubicándose en el nivel de logro Bueno (A); en lo que respecta a las medidas de dispersión, la muestra alcanza una desviación estándar de 4,13 y un coeficiente de variabilidad de 27.41% determinándose una ligera tendencia a la homogeneidad en el rendimiento de esta área académica, lo que facilita el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Estos resultados no hacen sino confirmar lo que plantea Ausubel, D. (1983), citado por Calero, M. (1994), donde sostiene que el aprendizaje se vuelve importante para el niño si le es significativo, es decir de interés dentro de sus actividades que él desarrolla, por otra parte también se relaciona con los resultados de la investigación de Campos, M. (2006), quien sostiene que “el juego en el desarrollo integral del individuo por ser una actividad lúdica intrínsecamente motivadora”.

4.2.2. Rendimiento en el Área de Ciencia y Ambiente

Tabla 8. Rendimiento en el Área de Ciencia y Ambiente

N° ORDEN	CALIFICATIVO VIGESIMAL	NIVEL DE LOGRO
1	16	A
2	12	B
3	10	C
4	16	A
5	14	A
6	16	A
7	20	AD
8	14	A
9	18	AD
10	18	AD
11	20	AD
12	14	A
13	20	AD
TOTAL	208	A
M.A	16,00	A
MEDIANA	16,00	A
MODA	16,00	A
D.S	3,16	
C.V	19,76	

Fuente: Post test

Análisis y discusión

En la Tabla 8, se observa que luego de haber desarrollado el programa sobre juegos escolares los estudiantes alcanzan un calificativo promedio en el área académica de ciencia y ambiente de 16,00, una mediana de 16 y una moda también de 16, lo que quiere decir que los estudiantes respecto a esta área académica presentan una simetría toda vez que coinciden las tres medidas, no presentándose ningún sesgo, en lo que respecta al nivel de logro la muestra según su calificativo promedio se ubica con un buen nivel de aprendizaje (A); en cuanto a las medidas de dispersión, la muestra alcanza una desviación estándar de 3,16 y un coeficiente de variabilidad de 19,76% determinando una clara tendencia a la homogeneidad en el rendimiento de esta área académica, facilitando de esta manera el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Estos resultados justifican el desarrollo del programa de juegos escolares toda vez que los estudiantes han mejorado sustancialmente su aprendizaje, coincidiendo también con lo que plantea Castañeda, N. (2012), donde en una de sus conclusiones afirma que “el desarrollo de un programa de dinámicas de grupos tiene una influencia altamente significativa en el fortalecimiento del nivel académico de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 316 – Penipampa – San Marcos, 2012”

4.2.3. Nivel rendimiento consolidado en el post test de las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente

Tabla 9. Nivel rendimiento consolidado en el post test de las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente

N° ORDEN	PERS. SOC. CALIFICAT. VIGESIMAL	CIENC. AMB. CALIFICAT. VIGESIMAL	PROMEDIO VIGESIMAL	NIVEL DE LOGRO
1	18	16	17	AD
2	18	12	15	A
3	8	10	9	C
4	8	16	12	B
5	18	14	16	A
6	16	16	16	A
7	16	20	18	AD
8	12	14	13	A
9	10	18	14	A
10	16	18	17	AD
11	20	20	20	AD
12	18	14	16	A
13	18	20	19	AD
TOTAL	196	208	202	A
M.A	15,08	16,00	15,54	A
MEDIANA	16,00	16,00	16,00	A
MODA	18,00	16,00	16,00	A
D.S	4,13	3,16	3,16	
C.V	27,41	19,76	20,35	

Fuente: Post test

Análisis y discusión

En la Tabla 9, podemos observar que luego de haber desarrollado el programa sobre juegos escolares los estudiantes alcanzan un calificativo promedio consolidado en las áreas académicas de personal social y ciencia y ambiente de 15,54, una media aritmética de 16,00 y una moda de 16,00 presentándose una ligera asimetría en las

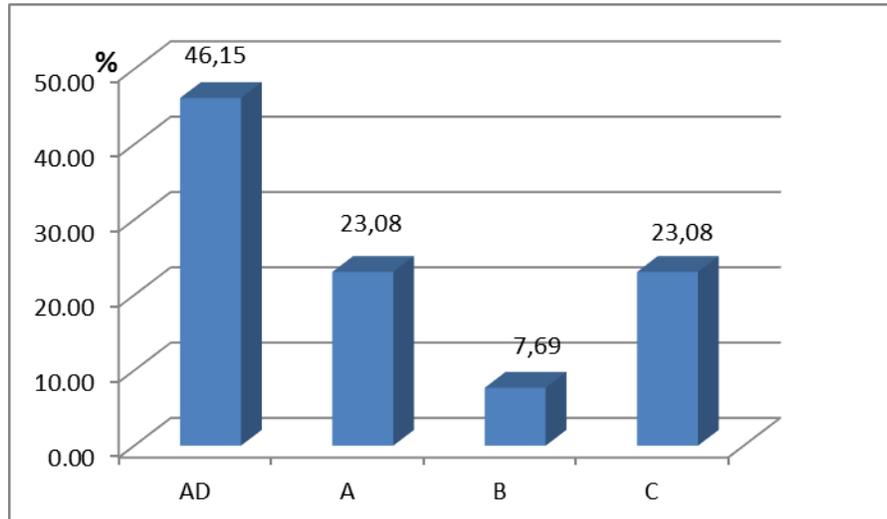
medidas estadísticas descriptivas, en lo que es al nivel de logro según su calificativo promedio los estudiantes de la muestra se encuentran en un nivel de aprendizaje bueno (A); y en cuanto a las medidas de dispersión la muestra presenta una desviación estándar de 3,16 y un coeficiente de variabilidad de 20,35%, lo que determina a una muestra con una clara tendencia a la homogeneidad y con un buen calificativo promedio. Estos resultados consolidados sintetizan a los anteriores estadísticos descriptivos y confirman que el programa de juegos escolares recreativos ha contribuido a mejorar sustancialmente y en conjunto el rendimiento académico de las dos áreas seleccionadas, además estos resultados presentan coincidencia con lo que sostienen entre otros, Piaget, J. (1956) quien sostiene que ‘el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo’; también guarda relación con la investigación de Lois, P. (2010), quien afirma que “el movimiento, otorga una serie de experiencias, que forman al cerebro y que permiten (a los estudiantes), aprender, no solo del entorno, sino también de sí mismos”; y teniendo en cuenta que los estudiantes durante los juegos recreativos que se han desarrollado en el programa, han estado en constante movimiento, entonces la incorporación de esta dimensión se sintetiza en “la concreción de las condiciones necesarias para un desarrollo armonioso, a través del movimiento, la comunicación, la expresión y la creación, otorgando (en este caso) al niño, herramientas para un aprendizaje activo, donde el conocimiento de sí mismo y el descubrimiento de sus posibilidades de acción, permitirían un acceso más natural, al placer de la actividad cognitiva y lógica-reflexiva.

Tabla 10. Nivel de logro consolidado en Personal Social

NIVEL DE LOGRO	f	%
AD	6	46,15
A	3	23,08
B	1	7,69
C	3	23,08
TOTAL	13	100.00

Fuente: Post test

Gráfico 4
Nivel de logro consolidado Personal Social



Fuente: Tabla 11

Análisis y discusión

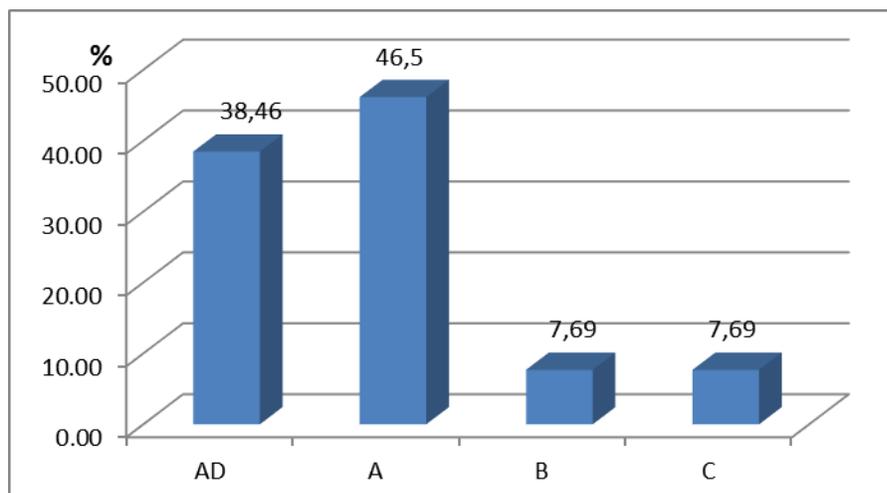
Se observa que los resultados del post test en el área académica de personal social, la muestra con una mayoría relativa de 46,15% se ubica en el nivel de logro AD, seguido de los niveles de logro A y C con 23,08% cada uno, y por último se encuentran ciertos estudiantes que están en el nivel de logro B con un reducido 7,69%; ello implica que los integrantes de la muestra han tenido un avance significativo en su rendimiento académico luego de desarrollado el programa de juegos escolares. Estos resultados son coincidentes con los de la tabla 8, solamente que se presentan de una forma cualitativa.

Tabla 11. Nivel de logro consolidado
Ciencia y Ambiente

NIVEL DE LOGRO	f	%
AD	5	38,46
A	6	46,15
B	1	7,69
C	1	7,69
TOTAL	13	100,00

Fuente: Post test

Gráfico 5
nivel de logro consolidado Personal Social



Fuente: Tabla 12

Análisis y discusión

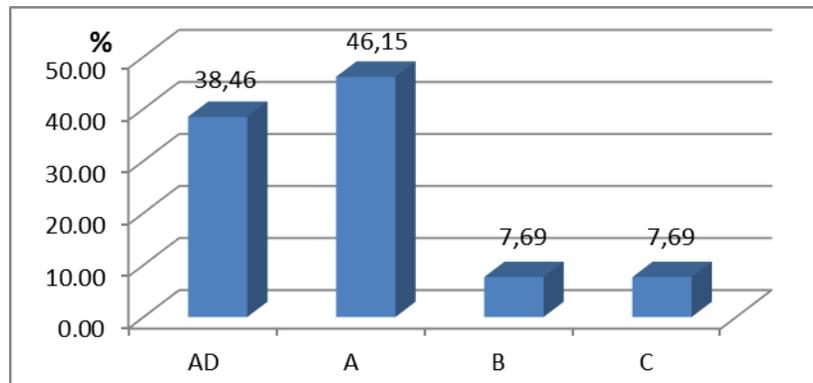
Se observa que los resultados del post test en el área académica de ciencia y ambiente, la muestra con una mayoría relativa de 46,5% se ubica en el nivel de logro A, seguido del nivel de logro AD con 38,46% y compartiendo el mismo porcentaje los niveles de logro B y C con 7.69% cada uno; ello implica que los integrantes de la muestra han tenido un avance significativo en su rendimiento académico luego de haber desarrollado el programa de juegos escolares. De igual manera estos resultados son coincidentes con los de la tabla estadística 9, solamente que se presentan de una manera cualitativa como se estila evaluar el avance de los aprendizajes en el nivel de educación primaria.

Tabla 12. Nivel de logro consolidado en Personal Social y ciencia y ambiente

NIVEL DE LOGRO	f	%
AD	5	38,46
A	6	46,15
B	1	7,69
C	1	7,69
TOTAL	13	100,00

Fuente: Post test

Gráfico 6
nivel de logro consolidado en Personal social y
Ciencia y Ambiente



Fuente: Post test

Análisis y discusión

Se observa que los resultados del post test correspondientes A ambas áreas académicas de ciencia y ambiente y personal social, la una mayoría relativa de la muestra se ubica en el nivel de logro A alcanzando el 46,15%, seguido del nivel de logro AD con un 38,46%; y finalmente los niveles de logro B y C con porcentajes de 7,69% cada uno; esto implica que los integrantes de la muestra han tenido un cambio positivo en su rendimiento académico puesto que el porcentaje de estudiantes que todavía están en inicio es reducido.

4.2.4. Comparación de resultados del pre test y post test

Tabla 13. Comparación de medidas estadísticas del post test y pre test

MEDIDAS ESTADÍSTICAS	PRE TEST	POST TEST	DIFERENCIA
MEDIA ARITMÉTICA	10,23	15,54	5,31
MEDIANA	12	16	4,00
MODA	12	16	4,00
DESVIACIÓN ESTÁNDAR	4,87	3,16	-1,71
COEFICIENTE DE VARIABILIDAD	47,58	20,35	27,23

Fuente: Pre test y post test

Análisis y discusión

En la Tabla 13, al comparar los resultados del pre test y post test respecto a las áreas académicas de personal social y, ciencia y ambiente se observa que la muestra ha tenido un avance significativo en su rendimiento académico consolidado presentando un incremento de 5,31 puntos respecto al calificativo promedio, y de 4,00 punto en lo que es a la mediana y moda; en lo que es a las medidas de dispersión, estas son más bajas en el post test que en el pre test, así se tiene que la desviación estándar pasa de 4,87 a 3,16, y el coeficiente de variabilidad también presenta una disminución pasando de 47,58% en el pre test a 20,35% en el post test, con lo que se puede asegurar que la muestra es más homogénea en su rendimiento académico luego de haber desarrollado el programa de juegos escolares.

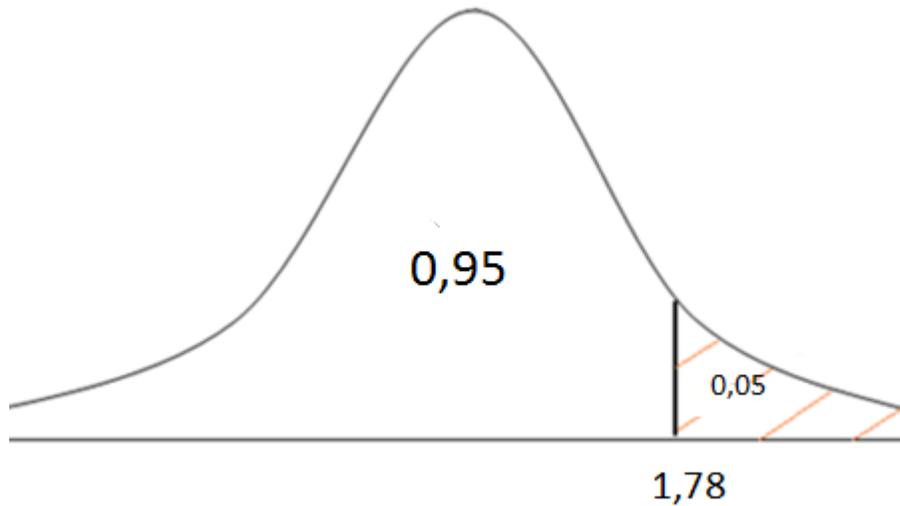
4.2.5. Prueba de hipótesis.

**Tabla 14. Prueba T de Student
Prueba de muestras relacionadas**

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia		6,299	12	0,000
					Inferior	Superior			
Par 1	POST - PRE	5,3076	3,03822	,84265	3,47172	7,14367			

Fuente: Tablas 4 Y 10

**Gráfico 7
Distribución normal**



Al calcular el estadístico de prueba t , este alcanza 6,299, siendo superior al valor crítico de 1,78, además se obtiene una probabilidad p de ocurrencia de la hipótesis nula de 0,000 por lo que la hipótesis planteada se comprueba positivamente, aceptándose la hipótesis afirmativa y rechazándose la hipótesis nula.

CONCLUSIONES

1. Los juegos escolares tienen una influencia altamente significativa en el aprendizaje de las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente, en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal- San Marcos, durante el 2014. La comparación global de resultados del pre test con el post test demuestra que los estudiantes pasan de un calificativo promedio de 10,23 a 15,54.
2. El nivel de aprendizaje en el área académica de Personal Social de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal-San Marcos, 2014, luego de desarrollar el programa de juegos escolares, mejoró significativamente, pues alcanzaron el nivel de logro A (logrado).
3. El nivel de aprendizaje en el área académica de Ciencia y Ambiente de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal- San Marcos, 2014, mejoró significativamente, pues alcanzaron el nivel de logro A (logrado).

SUGERENCIAS

1. A la directora de la Institución Educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal- San Marcos, que gestione capacitaciones periódicas, sobre el uso de los juegos escolares en la mejora de los aprendizajes.

2. A la directora y docente de la I.E. en referencia, que incluya en la programación curricular el desarrollo de actividades lúdicas con los estudiantes teniendo en cuenta el tipo o clase de juego que se relaciona con la actividad significativa, con la finalidad de mejorar el nivel de aprendizaje.

3. A la UGEL “San Marcos” difundir los resultados de la presente investigación con la finalidad de fortalecer el trabajo de las Escuelas Multigrado.

LISTA DE REFERENCIAS

- Aranda. (1 998), *Rendimiento Académico*. Lima: San Marcos.
- Arroyo, S. (2005). *Juegos Recreativos para el aprendizaje significativo con integración de Áreas en los alumnos del 5to. Grado de educación primaria de la Escuela Estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata El Tambo*". Universidad Nacional del Centro.
- Baquero, R. (1996). *En búsqueda de una unidad de análisis del aprendizaje escolar*. México: Trillas.
- Baquero, R. Y Terigi, F. (1996). *En búsqueda de una unidad de análisis del aprendizaje escolar*. México: Mc Graw Hill.
- Bonilla, P. (1 998). *El juego y el aprendizaje*. México: Grijalbo.
- Brown, G. (1992). *Qué tal si jugamos otra vez*. Buenos Aires: Humanitas.
- Bruner, J. y Silva (2001). *El proceso mental del aprendizaje*. Barcelona: Gedisa
- Calero, M. (1 998). *Hacia la excelencia de la educación*. Lima: San Marcos.
- Calero, M. (1998). *Educación jugando*: Lima: San Marcos.
- Calero, M. (2000). *Los juegos escolares*: Lima: San Marcos.
- Calmet, L. (2012). *Rutas del Aprendizaje de ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida*. Lima: Industria Gráfica Cimagraf.
- Campos, M. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Tesis de Maestría. Santiago de Chile. Universidad de Chile
- Campos, O. (2 004). *El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar. Tesis de maestría en Psicopedagogía. Barcelona. Universidad de Barcelona*.
- Castañedo, C. (1983). *Terapia de la Gestalt. Enfoque centrado en el Aquí y el Ahora*. Barcelona: Herder.
- Claparède, E. (1934). *La educación funcional*. Lima: Escuela Nueva.
- Cueto, S. (2004). *Evaluaciones académicas den los estudiantes*. México: Erbal.
- De Zubiría, J. (2001). *De la Escuela Nueva al Constructivismo: un análisis crítico*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica*. Tesis de maestría. Lima. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Foucault. (1975). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo veintiún
- Freud, S. (1905). *La explicación del juego en el psicoanálisis*. Buenos Aires: El Ateneo
- González, N. (2 000). *La praxis pedagógica*. Lima: San Marcos.
- Gross, K. (2 000). *La teoría de la práctica*. México: Trillas.
- Hall, S (1996). *Teoría de la recapitulación*. Buenos aires. Paidós.
- Herrera, J. (2012). *Rutas del Aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y nuestras niñas?* Lima: Industria Gráfica Cimagraf
- Huamán, P. y otros. (2009). *La motivación y su influencia en el aprendizaje significativo en los alumnos del tercer grado de educación primaria de la I.E. Villa María de Chimbote*. Tesis de maestría. Lima. Universidad Ricardo Palma.
- Huizinga, H. (1 938). *Los juegos lúdicos*. México: Armonía.
- Iturralde, E. (12 de agosto de 2009). *El juego como recurso pedagógico*. El Comercio. Recuperado de <http://www.elcomercio.com>.
- Karl, G. (1902). *El juego como anticipación funcional*. México: Grijalbo.
- Limon, M. y Carretero, M. (1995). *Apectos Evolutivos y Cognitivos: adolescencia, Educación Secundaria Obligatoria y reforma educativa actual*. en: *Cuadernos de Pedagogía*, 238, pp.39-41.
- Lois, P. (2010). *Corporalidad y movimientos en los aprendizajes*. Santiago de Chile: Ministerio de Educación
- Merani, R. (1 989). *Los juegos escolares*. Colombia: Norma
- MINEDU (2011), *Planes de Mejora y Compromisos para el Logro de los Aprendizajes*.
- MINEDU (2014). *Rutas del Aprendizaje*. Personal Social. Versión 2014. Lima.
- MINEDU (2014). *Rutas del Aprendizaje*. Ciencia y Ambiente. Versión 2014. Lima.
- Muñoz, J. (2 003). *Las actividades de aprendizaje*: Lima: Abedul
- Palacios, J. (2005). *Educación Infantil. Respuesta educativa a la diversidad*. México: Planeta.

- Parada, L. (2013). *El juego dramático. Un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes*. Tesis doctoral. Madrid. Universidad Autónoma de Madrid
- Paya, A. (2007). “*La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*”.
- Schiller, F. (1975). *La educación estética del hombre*. Buenos aires: Ateneo
- Spencer. (1855). *Principios de psicología*. México: Mc. GrawHill
- Tesis doctoral. Valencia. Universidad de Valencia.
- Pérez, J. (2009). *Folleto de orientación al profesor de educación física para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del juego de goal ball en escolares con discapacidad visual*. Tesis de maestría. Córdoba. Universidad de Córdoba.
- Piaget, J. (1956). *Psicología de la inteligencia*. Madrid: Psique
- Piaget, J. (1956). *Teorías del Juego*. México: Trillas.
- Piaget, J. (1981), *Teoría del aprendizaje*. México: Trillas.
- Pikler, E. (1959). *Moverse en libertad*. Madrid: Narcea
- Ramos, L. (2014). *Manual de Rutas del Aprendizaje*. Lima: Editores corporación Branding. S.A.C.
- Requena, M. (2000). *Metodología del juego*. Salamanca: Varona.
- Rubin, F. y Vandenberg. (1983), *Manual del Juego*. México: Planeta.
- Salazar, C. (2 002). *Manual del capacitador*. Lima: AFA Editores.
- Thomas, K. (1 962). *La revolución científica*: Buenos Aires: Kapeluz.
- Vigotsky, L. (1924). *Teorías del Juego*. México: Trillas.
- Winicott, D. (1957). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

APÉNDICES / ANEXOS

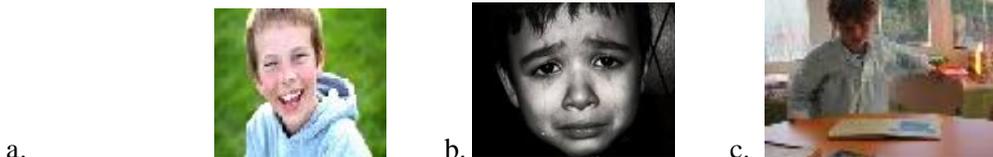
APENDICE 01

PRE TEST Y POST TEST APLICADO EN LAS ÁREAS ACADÉMICAS DE PERSONAL SOCIAL Y CIENCIA Y AMBIENTE PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 821355 – NUEVA ESPERANZA-JOSÉ SABOGAL- SAN MARCOS, 2014

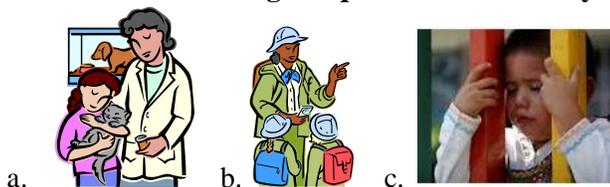
APELLIDOS Y NOMBRES: -----N° ORDEN: -----

A. PERSONAL SOCIAL.

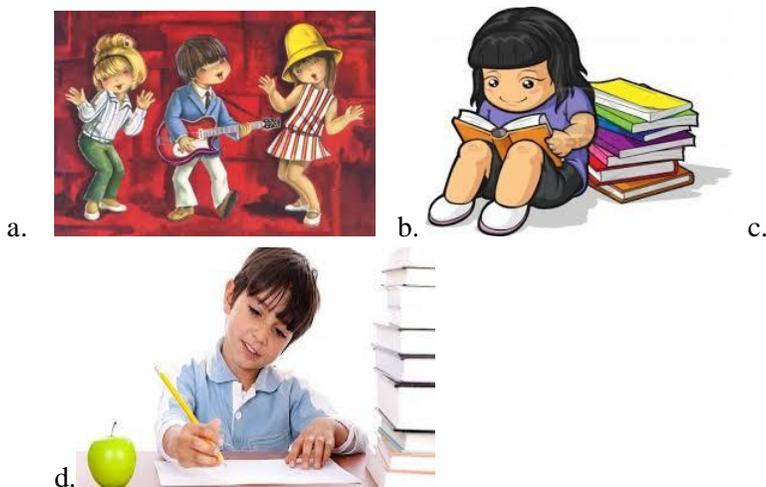
1. Marca con una X la carita del niño o niña que se encuentra alegre:



2. Marca con una X la figura que muestra cariño y amor



3. Marca con una X la figura donde los niños están participando para el día de la madre.



4. Indica la figura donde los niños estén desfilando.



5. Marca con una X el baile que no se práctica en su lugar.



6. Elabora un dibujo sobre su institución educativa.

7. Identifica la ciudadela de Machu Picchu



8. Identifica la fruta que se produce en la costa o la selva:



9. Marca con una X los productos que produce más tu comunidad.



10. Marca con una X el animal doméstico más común de tu comunidad.



B. CIENCIA Y AMBIENTE.

1. Marca con una X el día que está lloviendo.



2. Marca con una X el día donde hay presencia de vientos.



3. Marca con una X el día donde es importante que no haya lluvia.



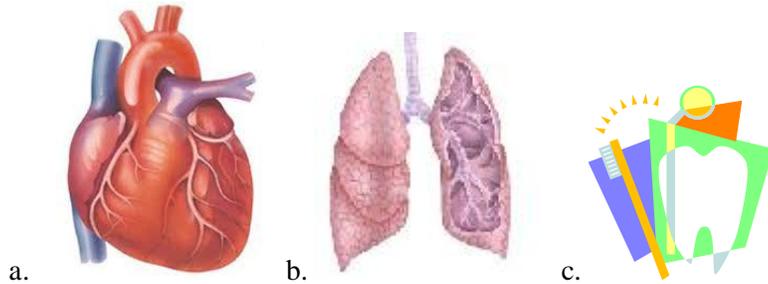
4. Marca con una X las personas que se protegen de la lluvia.



5. Marca con una X la figura que se protege del calor.



6. Marca con una X la figura del corazón.



7. Los pulmones sirven para:

- a. Respirar
- b. Reconocer sabores.

8. ¿Cuál de los sentidos sirven para oler:



9. Marca con una X el niño o niña que cuida su vestido.



10. Marca con una X el niño que está lavado la cara.



Nueva Esperanza, ----- de ----- de 2014

APENDICE 02

PRE TEST Y POST TEST APLICADO EN LAS ÁREAS ACADÉMICAS DE PERSONAL SOCIAL Y CIENCIA Y AMBIENTE PARA LOS ESTUDIANTES DE TERCER Y CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 821355 – NUEVA ESPERANZA-JOSÉ SABOGAL- SAN MARCOS, 2014

APELLIDOS Y NOMBRES: ----- N° ORDEN: -----

A. PERSONAL SOCIAL.

1. **¿Porque te gusta jugar fulbito o vóley?**
 - a. Porque tengo condiciones físicas para jugar.
 - b. Porque solamente me gusta jugar.
 - c. Otras razones como: -----

2. **Si un niño es más alto que sus compañeros. ¿Cuál de las actitudes es la más correcta?**
 - a. Jalarle las orejas a sus compañeros.
 - b. Alcanzarle un cuaderno de la ventana cuando su compañero no puede alcanzarlo.
 - c. Jugar con su compañero.

3. **Si tienes una tarea de matemática para el día de mañana, entonces lo deberías hacer:**
 - a. Mañana por la mañana
 - b. Después de jugar.
 - c. Hoy día tan pronto tengas tiempo.

4. **Si la entrada a tu institución educativa es a las ocho de la mañana: la hora que debes estar en tu institución educativa es:**
 - a. A las ocho de la mañana
 - b. A las siete de la mañana con 55 minutos.
 - c. La hora que pueda llegar.

5. **Si tu compañero por que estuvo enfermo no pudo asistir a clases, entonces tu:**
 - a. Le avisas que hay examen para el día de mañana y le prestas tu cuaderno para que se ponga al día.
 - b. Le avisas que hay examen pero no le prestas tu cuaderno.
 - c. Le digo que no hay examen y que no hubo clases.

6. **Cuando estás en clase:**
 - a. Participas para obtener un calificativo bueno.
 - b. Participas sin necesidad del calificativo.
 - c. No participas.

- 7. El Perú limita por el norte con:**
 - a. Ecuador y Colombia
 - b. Bolivia
 - c. Océano pacífico

- 8. En el imperio incaico quien gobernaba el imperio era:**
 - a. el Rey.
 - b. El presidente Ollanta
 - c. El Inca.

- 9. Las carpetas de tu institución educativa las debes cuidar porque:**
 - a. No son de ti
 - b. Porque son del gobierno.
 - c. Porque te sirven para estudiar y deben quedar intactas para otros niños de tu escuela.

- 10. Si observa que uno de tus compañeros o compañeras no riega los jardines, entonces:**
 - a. Le explicas que lo debe regar para que las plantas crezcan.
 - b. Le dices que lo riegue porque el director o directora se enoja si no lo hace.
 - c. No le dices nada y dejas que las flores o plantas se sequen

B. CIENCIA Y AMBIENTE.

- 1. ¿Cómo demostrarías el estado gaseoso del agua?**
 - a. Congelando el agua.
 - b. Hirviendo el agua.
 - c. No se puede demostrar.

- 2. Imagina que tienes una hoja de papel y un trozo de madera, si lo sometes a la candela, sucede:**
 - a. El papel ardió más rápido que la madera porque es más resistente al fuego
 - b. La madera ardió más rápido que el papel porque está verde.
 - c. El papel ardió más rápido que la madera porque es más delgado y simple.

- 3. Si tienes un jardín en tu institución educativa para que se vea mejor, debes hacer:**
 - a. Construir un cerco y regar las plantas, así como sacar las malas yerbas.
 - b. Dejar que entren las ovejas para que saquen las malas yerbas,
 - c. Esperar que llueva para que las plantas se vena bonitas.

- 4. En tu institución educativa, tú:**
 - a. Cultivas plantas porque sientes que es importante para adornar tu institución educativa.
 - b. Cultivas plantas porque es una orden de la profesora.
 - c. No cultivas plantas.

- 5. Si quemas plásticos, entonces:**
- a. Te puede hacer daño a tu salud y a la de tus compañeros porque el aire que respiras huele mal.
 - b. Estás protegiendo el aseo de tu institución educativa.
 - c. Estás haciendo fuego para que no llueva.
- 6. ¿Cuál de los siguientes fenómenos contaminan el ambiente?**
- a. El humo de los carros y de las fábricas.
 - b. Los temblores
 - c. Las lluvias.
- 7. Si no nacería más niños lo que sucedería después de un tiempo sería.**
- a. Que la población tendría menos habitantes.
 - b. La tierra en algún momento se quedaría sin habitantes.
 - c. No habría niños que jueguen.
- 8. El principal habitante de la tierra es:**
- a. El tigre
 - b. La persona
 - c. La ballena
- 9. Las veces que debes lavarte las manos al día son:**
- a. Una vez al día.
 - b. Dos veces al día.
 - c. Cada vez que sea necesario.
- 10. Al pelar una naranja, la cáscara lo colocas:**
- a. en el cajón de tu carpeta para no hacer basura.
 - b. En la mochila de tu compañero o compañera.
 - c. En el tacho o cajón de basura.

Nueva Esperanza, ----- de ----- de 2014

APENDICE 03

PRE TEST Y POST TEST APLICADO EN LAS ÁREAS ACADÉMICAS DE PERSONAL SOCIAL Y CIENCIA Y AMBIENTE PARA LOS ESTUDIANTES DE QUINTO Y SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 821355 – NUEVA ESPERANZA-JOSÉ SABOGAL- SAN MARCOS, 2014

APELLIDOS Y NOMBRES: ----- N° ORDEN: -----

A. PERSONAL SOCIAL.

1. **Cuando tienes tareas en tus áreas académicas o cursos:**
 - a. Lo haces ordenadamente y con cuidado.
 - b. Faltas a clase el siguiente día
 - c. No lo hago.

2. **Para que salgas a jugar lo primero que debe hacer es:**
 - a. Tener una pelota.
 - b. Hacer tus tareas académicas.
 - c. Llamar a un amigo

3. **Si el docente se equivocó cuando explico un tema, tu reacción es:**
 - a. Reírte porque el docente no encontró las palabras adecuadas.
 - b. Aportar con ideas para mejorar la clase.
 - c. Quedarte callado

4. **Si tienes una tarea académica, y quieres saber más, entonces:**
 - a. Haces la tarea que tiene en tu cuaderno.
 - b. Haces la tarea que tienes en tu cuaderno e investigas algo más para mejorar tus aprendizajes.
 - c. Hago la mitad de mis tareas y me dedico a jugar.

5. **Si tu compañero se cae o resbala y se maltrata porque tú has dejado una carpeta o una cáscara de plátano en el piso, pero nadie te ha visto, entonces, si pregunta el profesor, tu reacción sería:**
 - a. No he visto quién dejó la cáscara de plátano en el piso o quien no dejó la carpeta en su lugar.
 - b. Echar la culpa a uno de tus compañeros o compañeras.
 - c. Decir que tú los hecho a pesar de que te sancionen.

6. **Si uno de tus compañeros olvidó su mochila con cajas de plumones y colores que tu no tienes, entonces lo que harías es:**
 - a. Cuidar su mochila y devolverla tal y como la encontraste.
 - b. Devolver la mochila sin cuidar de sus útiles escolares.
 - c. Devolver la mochila con parte de sus útiles escolares.

- 7. Para el día de la madre o cualquier otra fecha cívica te gusta:**
 - a. Participar con algún número artístico.
 - b. Me gusta más observar cuando mis compañeros o compañeras participan
 - c. No asistir a estas actividades.

- 8. Cuando hay eventos en tu institución educativa y necesitan de tu apoyo como por ejemplo para sacar mesas, bancas, etc. entonces:**
 - a. Te ofreces de voluntario(a)
 - b. Esperas que te ofrezcan recompensa como un calificativo.
 - c. No lo haces por ninguna de las formas anteriores.

- 9. La Cultura Paracas se caracterizó por:**
 - a. Sus tejidos.
 - b. Su cerámica.
 - c. Su agricultura.

- 10. Los gobernantes de tu pueblo deben:**
 - a. Hacer obras públicas como instituciones educativas, mercados, puentes pero sin robar.
 - b. Hacer obras públicas como instituciones educativas, mercados, puentes aunque roben.
 - c. No hacer obras.

B. CIENCIA Y AMBIENTE.

- 1. Entre una roca y un caracol, el ser bióticos es:**
 - a. La roca
 - b. El caracol
 - c. Ningunos.

- 2. Los seres bióticos son aquellos que:**
 - a. Tiene órganos como sistema respiratorio, excretor, etc.
 - b. Los que están en el agua.
 - c. Los que están en el espacio.

- 3. Las características de los seres bióticos son:**
 - a. Tienen vida, órganos, se reproducen.
 - b. Tiene vida pero no se reproducen.
 - c. Tiene órganos y son inertes.

- 4. Los seres bióticos que hay en mi comunidad son:**
 - a. Sapos lagartijas, animales mayores como la vaca, el burro, el caballo.
 - b. Sapos, anacondas, animales mayores como el león y el tigre.
 - c. La paloma, el tigre y los elefantes.

- 5. Entre un zorro y un conejo, el depredador es:**
- El zorro
 - El conejo
 - Ningunos
- 6. Entre el pasto y una vaca el consumidor es:**
- La vaca
 - El pasto
 - Ninguno de los anteriores.
- 7. Entre el conejo, el zorro, y el pasto, el consumidor primario es:**
- El conejo
 - El pasto.
 - El zorro
- 8. Los herbívoros son consumidores de:**
- Segundo orden
 - Tercer orden
 - Cuarto orden
- 9. Las manos se deben lavar después de:**
- Tocar elementos contaminantes
 - Cada vez que sea necesario
 - Unas tres veces al día.
- 10. La basura lo debes colocar en:**
- Tu mochila.
 - El rincón del salón
 - El tacho o bolsa de basura.

Nueva Esperanza, ----- de ----- de 2014

APÉNDICE 4

DESARROLLO DE PROGRAMA O MÓDULO DE JUEGOS ESCOLARES

Título: “Aplicación de un programa de juegos escolares para mejorar el aprendizaje en las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente en los estudiantes de la Institución Educativa N° 821355 Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal - San Marcos, 2014”

1. Fundamentación Teórica

El presente proyecto de investigación pretende demostrar que mediante los juegos escolares los estudiantes van a mejorar el nivel de aprendizaje en el área de Personal Social y sus capacidades como: Identidad, convivencia democrática, orientación y comprensión espacio temporal así mismo en el área de Ciencia y Ambiente y sus capacidades: conocimiento y conservación del medio ambiente, conocimiento y conservación de su salud en armonía del ambiente. Con la aplicación de los juegos escolares, la docente responsable tiene una alternativa más de nuevas y variadas estrategias para mejorar el nivel de aprendizaje en las respectivas áreas académicas ya mencionadas, contribuyendo directamente en la mejora de la educación de los estudiantes lo que hace que el trabajo docente sea más efectivo y productivo; por otra parte también puede extenderse la utilización no solamente en esta institución educativa sino en el hogar donde los padres de familia, o quienes estén a cargo de los menores de edad recurran a la utilización de juegos escolares para que en el momento que desarrollen las áreas académicas se encuentren con mejor predisposición para los aprendizajes. La implicancia práctica de esta investigación radica en el conocimiento y práctica de diferentes juegos escolares, los mismos que irán aportando a las estrategias didácticas utilizadas por la docente, de tal manera que los estudiantes se encuentren permanentemente motivados para desarrollar sus competencias y capacidades. En el aspecto teórico se seleccionaran contenidos que permita la aplicación de juegos escolares basados en un enfoque colaborativo, de identidad y convivencia, así mismo de la conservación de su salud en equilibrio con el ambiente por lo que el desarrollo de este programa se convierte en una necesidad imprescindible porque permitirá a la docente incrementar sus estrategias e innovar su metodología de enseñanza en beneficio de la niñez de esta institución educativa.

2. Secuencia didáctica

Juegos escolares mejoran el nivel de aprendizaje en el área de Personal Social y Ciencia y Ambiente. Esta secuencia se lleva a cabo durante varias clases en las que se contemplan actividades de iniciación, básica, práctica y de ampliación.

Esta secuencia didáctica contemplará cuatro momentos o tipo de actividades:

Estas actividades pueden desarrollarse en varios encuentros. El tiempo que se dedique a la secuencia dependerá de muchas variables las que pueden ampliar como reducir el tiempo programado de una de las actividades, como son por ejemplo las respuestas que puedan dar a las interrogantes planteadas por la docente, o las preguntas hechas por los estudiantes; también tendrá que ver el material y su utilización para las diferentes sesiones de aprendizaje, las condiciones corporales de los niños y niñas, en fin otras variables difíciles de controlar. El desarrollo de la secuencia didáctica permitirá que los niños y niñas logren

adquisiciones específicas para mejorar su nivel de aprendizaje en las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente, las que podrían extenderse también a otras áreas académicas además de las transversales consideradas en la propuesta curricular de la institución educativa.

a- Actividades de iniciación.

Es un tipo de actividad donde se muestra una información inicial que pueda brindar el estudiante, además donde la docente explica y da la oportunidad a los estudiantes de su organización para la ejecución de la actividad. Es un momento o actividad muy importante porque depende como se logre la motivación inicial en los niños y niñas para continuar efectivamente con las demás actividades subsiguientes.

En esta actividad o momento la docente recurrirá a sus conocimientos previos, hará ver lo importante que son los juegos escolares en su formación y la importancia de desarrollarlos, la docente también tendrá la oportunidad de presentar láminas de niños jugando y si es posible ayudarse de otros materiales que contribuyan a mejorar el desarrollo del juego escolar, lo que trascenderá en una mejora de su nivel de aprendizaje en el área de Personal Social y Ciencia y Ambiente.

Si para la clase a desarrollar es necesario el material didáctico que coadyuve a mejorar el desarrollo del juego, entonces es la oportunidad donde los niños y niñas exploren el material y relacionen con sus diferentes áreas académicas, presenten su material y se indique también el buen manejo para que no haya accidentes con ellos mismos y sus compañeros.

b. Actividades básicas.

Luego de la exploración perceptiva en el momento de iniciación, el niño o niña lleva sus experiencias a la producción personal. La producción en muchas actividades exigirá el uso de materiales didácticos de acuerdo al tipo de juego escolar a practicarse, como pelotas, cuerdas, pañuelos, bates, etc. Se debe advertir que la selección del material es responsabilidad de la docente y lo hará con mucha antelación de tal manera que el niño o niña tenga la oportunidad de interiorizarse con el manejo para que la actividad de aprendizaje tenga los resultados esperados. En esta actividad o momento los niños desarrollan por primera vez el juego escolar con la orientación permanente de la docente, y se canalice de la mejor manera la participación de los niños ya sea en equipo o personal según sea la característica del juego, este momento así como los otros momentos, es importante toda vez que el niño o niña va fijando el aprendizaje y va haciéndolo suyo lo que contribuye a mejorar sus capacidades para transferirlo en el momento oportuno a las diferentes áreas académicas como el área de Personal Social y Ciencia y Ambiente, de allí que la docente debe encontrarse en relación permanente con los niños y niñas para facilitarles el desarrollo del juego recreativo.

c. Actividades prácticas.

Luego de realizar las producciones básicas y de haber realizado ciertas observaciones para mejorarlo progresivamente, se hace presente el momento práctico, donde los niños y niñas independientemente de la docente desarrollan el juego escolar con ciertas variantes que hagan más interesante, es acá donde los niños y niñas ponen en práctica no solamente lo aprendido en el momento básico sino también sus conocimientos previos de otras sesiones de aprendizaje o lo que traen de su hogar. La docente cumple un rol de mediadora en el

desarrollo del juego y permite que los niños y niñas tengan más libertad de actuación para que genere en ellos una mayor fijación del juego recreativo y aparezca con más claridad las capacidades de aprendizaje; además a la docente le permitirá corregir errores que no hayan sido percibidos en el momento básico.

d. Momento de ampliación.

En este momento los niños y niñas tienen la oportunidad de realizar investigaciones independientemente o fijar mejor su aprendizaje respecto a los juegos escolares, toda vez que consultarán a sus familiares sobre otros juegos y la forma como se desarrollan o dibujarán los momentos del juego recreativos que más les ha gustado, además harán explicaciones como se relacionan los juegos recreativos con las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente.

4. Plan de aprendizaje y desarrollo de sesiones.

Está constituida por 09 sesiones de aprendizaje las cuales son:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Personal Social.
 1.4. Ciclo : III, IV y V
 1.5. Título : Juego “Lanza y atrapa.”
 1.6. Duración : 45 min
 1.7. Profesora : Sixta Marcelina Urteaga Paredes
 1.8. Fecha : -----

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos y nos integramos.

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo de manera autónoma en las actividades respetando las ideas de los demás	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan los lanzamientos correctamente - Corren de un asilo al otro en el menor tiempo posible. - Coordinan por equipos quien sale del asilo corriendo. 	Respetan las reglas de juego. Aceptan la pérdida sin mayores discusiones. Apoyan a sus compañeros cuando se sienten ganadores	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIAL	TIEMPO
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego escolar. - La docente pregunta a los niños si les gustaría jugar en el patio de la I.E. - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente explica específicamente sobre el juego que realizarán en el tiempo establecido. 	Patio de la Institución educativa, tizas. Pelota	05'
BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente se integra a uno de los equipos para iniciar el juego recreativo. - La docente hace participar del juego a todos los niños y niñas del juego. - Lo docente monitorea el desarrollo del juego y da orientaciones que permitan mejorar el juego. - Una vez terminado el juego se corrige errores y se inicia nuevamente el juego. - La docente conjuntamente determina quién fue el equipo ganador. - El equipo que quedó en último lugar será castigado con una dinámica que ellos mismos elegirán. 		15'

	<ul style="list-style-type: none"> - Aplauden al equipo que participo de las dinámicas. - Descubren enseñanzas que les ha traído el juego escolar 		
PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños independientemente repiten el juego y aplican ciertas variantes que mejore la expectativa del juego. - La docente observa y canaliza el desarrollo del juego evitando discusiones. - Los mismos integrantes determinan el equipo ganador. - El equipo perdedor será “castigado” por el equipo ganador. 		15'
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas para la próxima clase traerán un nuevo juego que será desarrollado. Con sus compañeros y compañeras. 		10'

IV. EVALUACIÓN.

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: -----

FECHA: -----

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Coordina con sus compañeros para desarrollar el juego		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Se mantiene activo y participativo durante el desarrollo del juego		
05	Comete el mínimo de errores cuando participa del juego		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Reclama en buenos términos al docente cuando siente que cometen faltas sus compañeros o compañeras.		
08	Es creativo(a) cuando desarrollo el juego		
09	Acepta sus errores y se disculpa cuando es necesario		
10	Se integra al equipo donde participa.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

V. BIBLIOGRAFÍA

Moreira, R. (1996) *Recreación un fenómeno social-cultural*. La Habana: José. A. Huelga

Rodríguez, E. (1998). *Tiempo libre y personalidad*. La Habana: Ciencias sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Personal social y Ciencia y Ambiente.
 1.4. Ciclo : III, IV y V
 1.5. Título : Juego “**Dicen que los monos.**”
 1.6. Duración :45 min
 1.7. Profesor : Sixta Marcelina Urteaga Paredes
 1.8. Fecha : -----

II. NOMBRE DE LA SESION: Expresamos nuestras cualidades comunicativas.

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se identifica como niño o niña, reconociendo y valorando sus características físicas, afectivas y espirituales, y las de sus compañeros y compañeras.	<ul style="list-style-type: none"> - Vocalizan con facilidad las palabras - Se desplazan imitando según lo que van expresando. - Se identifica con su género. 	<p>Respetan las reglas de juego.</p> <p>Aceptan la pérdida sin mayores discusiones.</p> <p>Apoyan a sus compañeros cuando se sienten ganadores</p>	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO	
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego escolar - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente lee el texto del juego escolar con mímica y explica el procedimiento. 		05'
BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma equipos de cuatro participantes. - Cada participante del equipo se pasea por el patio relatando el contenido de una estrofa. - Luego que ha concluido participa el siguiente participante del equipo. - La docente observa que los niños y niñas no se equivoquen al relatar lo que dice en cada estrofa. - La docente conjuntamente determina quién fue el equipo ganador. - Luego que han participado todos los equipos se corrigen errores para reiniciar el juego. 	Patio de la Institución educativa, tizas. Cuaderno lapiceros, colores.	15'

PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños independientemente repiten el juego y aplican ciertas variantes que mejore la expectativa del juego, y la docente observa el desarrollo. - La docente canaliza el desarrollo del juego evitando discusiones. - Se determina el equipo ganador por aplausos de sus compañeros. - El equipo perdedor será “castigado” contando dos adivinanzas. - La docente explica a los estudiantes que estos animalitos son amigables con los niños y niñas y habitan en la selva del Perú. 		15'
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan en su cuaderno de personal social y ciencia y ambiente ciertas escenas del juego y de la naturaleza. 		10'

RESUMEN DEL JUEGO.

DICEN QUE LOS MONOS

Dicen que los monos, no se ponen sombrero, por qué los monos chicos, los tiran por el suelo. Qué bien que le viene qué bien que le va, Viva la alegría ja, ja, ja, ...



Dicen que los monos, no usan corbata, por qué los monos chicos, los jalan por las patas. Qué bien que le viene qué bien que le va, Viva la alegría ja, ja, ja, ... Dicen que los monos, no toman coca-cola

por qué los monos chicos, los tiran de la cola... Qué bien que le viene qué bien que le va, Viva la alegría ja, ja, ja, ... No usan camisa... Se mueren de la risa. - No comen mantequilla los cogen a cosquillas. - No toman chocolate los baten y los baten

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Coordina con sus compañeros para desarrollar el juego		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Vocaliza con facilidad las palabras de la estrofa que le corresponde mencionar		
05	Comete el mínimo de errores cuando participa del juego		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Acepta sus errores y se autocorrige.		
08	Hace imitaciones pertinentes a los monos.		
09	Evidencia alegría e integración cuando participa.		
10	Se integra al equipo donde participa.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

V. BIBLIOGRAFÍA.

- Moreira, R. (1996) *Recreación un fenómeno social-cultural*. La Habana: José. A. Huelga
- Rodríguez Villares, Eulogio (1998). *Tiempo libre y personalidad*. La Habana: Ciencias sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Ciclo : III, IV y V
 1.5. Título : Juego “**Sígame los valientes.**”
 1.6. Duración :45 min
 1.7. Profesor : Sixta Marcelina Urteaga Paredes.
 1.8. Fecha : -----

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Asumimos función de liderazgo.

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Participa en actividades de grupo de manera constructiva, responsable, proactiva y solidaria. Valora los aportes propios y de los otros y su pertenencia a un grupo social determinado.	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra iniciativa en el juego. - Ejerce liderazgo en el desarrollo del juego - Es proactivo - Mantiene sentido de orientación y de espacio temporal 	<p>Respetan las reglas de juego.</p> <p>Aceptan la pérdida sin mayores discusiones.</p> <p>Apoyan a sus compañeros para ganar el juego</p>	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO	TIEMPO
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego escolar - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente da las recomendaciones para que no causen daños físicos a sus compañeros y compañeras. 		05'
BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente elige al “perseguidor” - La docente indica en cuál de las 	Patio de la Institución educativa, tizas.	

	<p>líneas deben estar los participantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - El perseguidor da la voz de alerta - La docente forma parte del juego escolar. - El perseguidor inicia el juego con la palabra “sígame los valiente” - La perseguidora trata de atrapar un prisionero y este ayuda a atrapar a más prisioneros. - Concluye cuando se haya atrapado a todos los participantes. - Gana quien fue atrapado último. 	Cuaderno lapiceros, colores.	15'
PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da las instrucciones para que se cambie de “perseguidor” y se reinicie el juego. - Los niños y niñas determinan un castigo para el perdedor. - El niño o niña que pierde es quien fue aprisionado primero. 		15'
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan en su cuaderno de personal social ciertas escenas del juego. 		10'

RESUMEN DEL JUEGO.

La perseguidora grita: -Que me sigan los valientes. Al oír este llamado, todos los jugadores salen de la línea donde están e intentan alcanzar la meta opuesta. El perseguidor intenta aprisionar el mayor número posible de jugadores. Al repetirse el llamado, los prisioneros ayudarán al perseguidor a capturar más jugadores. Vencerá el último en ser apresad.

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Trata de no lesionar a sus compañeros y compañeras al correr.		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Muestra cierto liderazgo en el desarrollo del juego.		
05	Comete el mínimo de errores cuando participa del juego		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Acepta sus errores y se autocorrije.		
08	Hace aportes para mejorar el desarrollo del juego		
09	Evidencia alegría e integración cuando participa.		
10	Se integra al equipo donde participa.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

V. BIBLIOGRAFÍA.

- Moreira, R. (1996). *Recreación un fenómeno social-cultural*. La Habana: José. A. Huelga
- Rodríguez Villares, Eulogio (1998). *Tiempo libre y personalidad*. La Habana: Ciencias sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Personal Social y Ciencia y Ambiente
 1.4. Ciclo : III, IV y V
 1.5. Título : Juego **“Tocar el oso.”**
 1.6. Duración : 45 min
 1.7. Profesor : Sixta Marcelina Urteaga Paredes.
 1.8. Fecha : -----

II. NONBRE DE LA SESIÓN: Mejoramos nuestra actividad lúdica con responsabilidad

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Participa en actividades de grupo de manera constructiva, responsable, proactiva y solidaria. Valora los aportes propios y de los otros y su pertenencia a un grupo social determinado	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra iniciativa en el juego. - Ejerce liderazgo en el desarrollo del juego escolar. - Es proactivo en su participación. - Reconoce y comprende la conservación de su salud en armonía del ambiente. 	<p>Respetan las reglas de juego.</p> <p>Aceptan la pérdida sin mayores discusiones.</p> <p>Apoyan a sus compañeros para ganar el juego escolar</p>	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIAL	TIEMPO
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego recreativo - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente da las recomendaciones para que no causen daños físicos a sus compañeros y compañeras. 		05'

BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente con participación de los niños y niñas eligen al “oso(a)” - El oso con su máscara y de espaldas se ubica a una distancia prudencial del resto de participantes. - Los participantes avanzan hacia el “oso” silenciosamente. - Uno de los que llegue a tocar al “oso” dirá ¡puede correr don “oso” - El oso atrapará con una palmada a cada un participante. - Este se convierte en un nuevo “oso” y ayuda a capturar y así sucesivamente. - Concluye cuando se haya atrapado a todos los participantes. - Gana quien fue atrapado último. 	Patio de la Institución educativa, tizas. Cuaderno lapiceros, colores, máscaras	15’
PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da las instrucciones para que se cambie de “oso” y se reinicie el juego. - Los niños y niñas determinan un castigo para el perdedor. - El niño o niña que pierde es quien fue aprisionado primero. 		15’
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan en su cuaderno de personal social o de ciencia y ambiente ciertas escenas del juego. - Lo docente explica la importancia de la fauna y la forma de conservación de nuestro medio ambiente. 		10’

RESUMEN DEL JUEGO.

Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que llegue a tocarlo dirá: -Puede correr, don Oso!- inmediatamente todos corren. El oso sale en su persecución y los aprisionará con un simple toque de mano. Los prisioneros se vuelven auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último corredor que no haya sido hecho prisionero, será el vencedor.

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Trata de no lesionar a sus compañeros y compañeras al correr.		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Muestra cierto liderazgo en el desarrollo del juego.		
05	Comete el mínimo de errores cuando participa del juego		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Cuneta con su equipo mínimo para que participe del juego		
08	Hace aportes para mejorar el desarrollo del juego		
09	Evidencia alegría e integración cuando participa.		
10	Trata de no hacer “trampa” cuando juega.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

V. BIBLIOGRAFÍA.

- Moreira, R. (1996), *Recreación un fenómeno social-cultural*. La Habana: José. A. Huelga
- Rodríguez Villares, Eulogio (1998). *Tiempo libre y personalidad* La Habana: Ciencias sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Educación Física, Personal Social y Ciencia y Ambiente.
 1.4. Ciclo : III, IV y V
 1.5. Título : Juego “El rabo del burro”
 1.6. Duración :45 min
 1.7. Profesor : Sixta Marcelina Urteaga Paredes
 1.8. Fecha : -----

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Actuamos con confianza y autonomía.

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Participa en actividades de grupo de manera constructiva, responsable, proactiva y solidaria. Reconoce que en el campo o zona rural el burro se constituye en una movilidad muy importante.	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra iniciativa en el juego. - Ejerce liderazgo en el desarrollo del juego - Se identifica con el cuidado y protección del medio ambiente. 	Respetan las reglas de juego escolar. Aceptan la pérdida sin mayores discusiones. Apoyan a sus compañeros para ganar el juego	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIAL	TIEMPO
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego escolar. - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente da las recomendaciones para que no causen daños físicos a sus compañeros y compañeras. 	Patio de la Institución educativa, tizas.	05'
BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente en el patio de la I.E. pinta un burro sin cola de tamaño prudencial con una tiza. - La docente indica a los 		15'

	<p>estudiantes que se mantengan a una distancia prudencial del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente indica con la participación de los estudiantes eligen quien le pone la cola al burro. - El participante es vendado con un pañuelo. - El participante con ayuda de la docente y de un niño o niña es llevado al dibujo del burro con una tiza. - La docente le da unas dos o tres vueltas al participante que se encuentra vendado - La docente deja al participante para que coloque con la tiza la cola al burro. - Luego se hace lo mismo con el otro participante. - Gana quien haya acercado más al lugar donde debe estar la cola del burro colocada. 	Tiza, un pañuelo para vendar los ojos.	
PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Se repite el juego con todos los niños y niñas. - Los niños y niñas cambian de dibujo. 		15'
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan en su cuaderno de Ciencia y Ambiente ciertas escenas del juego. - La docente pide la participación de los niños y niñas para que expliquen sobre la importancia del “burro” en las actividades de las personas de zona rural. 		10'

RESUMEN DEL JUEGO.

Se pinta en el suelo o en un tablero un burro de tamaño razonable, pero sin colocarle cola. En seguida el primer candidato es llevado hasta cerca de donde está pintado el burro. Se le vendan los ojos con el pañuelo y se le da una o dos vueltas para que se desorienta. Luego él deberá pintar la cola del burro. Si es en el tablero, no podrá orientarse por los bordes del cuadro. Los demás no le podrán ayudar. En seguida intentará otro concursante. Será vencedor el que más se haya aproximado al lugar que realmente corresponde a la cola del burro.

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Trata de no lesionar a sus compañeros y compañeras al correr.		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Muestra cierto liderazgo en el desarrollo del juego.		
05	Comete el mínimo de errores cuando participa del juego		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Cuenta con su equipo mínimo para que participe del juego		
08	Hace aportes para mejorar el desarrollo del juego		
09	Evidencia alegría e integración cuando participa.		
10	Trata de no hacer “trampa” cuando juega.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

I. BIBLIOGRAFÍA.

- Moreira, R. (1996). *Recreación un fenómeno social-cultural*. La Habana: José. A. Huelga
- Rodríguez Villares, Eulogio (1998). *Tiempo libre y personalidad* La Habana: Ciencias sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Personal Social, Educación Física y Ciencia y Ambiente.
 1.4. Ciclo : III, IV, V.
 1.5. Título : Juego **“El ciempiés en acción”**
 1.6. Duración :45 min
 1.7. Profesor : Sixta Marcelina Urteaga Paredes.
 1.8. Fecha : -----

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Mejoramos nuestra participación en equipo y nos apoyamos mutuamente.

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Participa en actividades de grupo de manera constructiva, responsable, proactiva y solidaria.	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra iniciativa en el juego. - Ejerce liderazgo en el desarrollo del juego. - Demuestra iniciativa en la competencia 	Respetan las reglas de juego. Aceptan la pérdida sin mayores discusiones. Apoyan a sus compañeros para ganar el juego. Respeta a sus compañeros y compañeras.	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIAL	TIEMPO
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego recreativo - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente recomienda a los niños y niñas que cumplan las reglas. 		05'
BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos equipos de juego. - Se establece que los equipos de juego tengan el mismo número de participantes y en igual dad de condiciones. - La docente explica la forma como se 	Patio de la Institución educativa, tizas.	15'

	<p>debe desarrollar el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se establece una línea de meta. - Los participantes se agarran de la cintura de su compañero de delante. - El primer integrante representa la cabeza del ciempiés. - El primer integrante coge de las manos al jugador que se encuentra tras de él. - Gana el equipo que ha pasado la línea pintada con todos sus integrantes. 		
PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Se repite el juego con todos los niños y niñas. - Los niños y niñas introducen variantes para hacerlo el juego más atractivo. 		15'
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre las características de este animal y las precauciones que se debe tener. - Los niños y niñas dibujan en su cuaderno de personal social ciertas escenas del juego. 		10'

RESUMEN DEL JUEGO.

Dada la señal, el ciempiés saldrá de su línea y deberá dirigirse a la línea de llegada, avanzando a saltos, sin erguirse. Es necesaria una buena coordinación motora para que todos salten al mismo tiempo y así avancen más rápidamente. Cada jugador que pase la línea de llegada, se desliga del ciempiés. Será vencedor el equipo que primero pase la línea de llegada.

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Se esfuerza por llegar a la meta.		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Trata con buenos términos a sus compañeros y compañeras.		
05	Comete el mínimo de errores cuando participa del juego		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Se esfuerza por ser el mejor en el juego		
08	Hace aportes para mejorar el desarrollo del juego		
09	Evidencia alegría e integración cuando participa.		
10	Trata de no hacer “trampa” cuando juega.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

V. BIBLIOGRAFÍA.

- Moreira, R. (1996). *Recreación un fenómeno social-cultural*. La Habana: . José. A. Huelga
- Rodríguez Villares, Eulogio (1998). *Tiempo libre y personalidad* La Habana: Ciencias sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Personal y Ciencia y Ambiente.
 1.4. Ciclo : III, IV, V.
 1.5. Título : Juego “**Comprador de aves**”
 1.6. Duración :45 min
 1.7. Profesor : Sixta Marcelina Urteaga Paredes.
 1.8. Fecha : -----

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Actuamos con iniciativa y autonomía.

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo de manera autónoma en las actividades cotidianas, respetando las ideas de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra confianza en sus participaciones - Demuestra iniciativa en la participación. - Respeta la actuación de sus compañeros - Tiene facilidad de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> Respetan las reglas de juego. Aceptan la pérdida sin mayores discusiones. Apoyan a sus compañeros para ganar el juego. Respetan a sus compañeros y compañeras. 	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIAL	TIEMPO
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego escolar - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente recomienda a los niños y niñas el cumplimiento de las reglas. 		05'
BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - Los participantes se alinean en cucullas. - Un jugador será el comprador y otro el avicultor - El comprador pregunta al avicultor: Tiene aves para vender? - Sí, -responde el avicultor. 	Patio de la Institución	15'

	<ul style="list-style-type: none"> - Puedo verlas? -pregunta el comprador. - Cómo no! -responde el avicultor, - puede venir por aquí. - El comprador entonces se detiene ante cada uno de los jugadores - El comprador coloca las manos sobre la cabeza de los participantes. - Menciona una serie de características de las gallinas (que son los que están de cuclillas); las características pueden ser: Esta no, por vieja; o: Está muy flaca; o: Está muy pequeña; etc. - Cuando llega a una que le guste dice: esta sirve. - En seguida asegura a los jugadores- aves por los hombros y los sacude dos veces. - Si el jugador no cae y nos e ríe será llevado al otro lado del campo. - Si el jugador hace lo contrario será ave muerta. - El juego prosigue hasta que sea comprada la última ave. Esta será el próximo comprador 	educativa, tizas. Lapicero cuaderno.	
PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Repiten el juego aplicando variantes. - Determinan castigos para los perdedores. 		15'
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente comenta sobre la importancia de una buena dieta a base de aves. - Los niños y niñas dibujan en su cuaderno de personal social ciertas escenas del juego. 		10'

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: -----

FECHA: -----

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Se esfuerza por no caer al piso cuando está de cuclillas.		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Trata con buenos términos a sus compañeros y compañeras.		
05	Comete el mínimo de errores cuando participa del juego		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Se integra al equipo, aporta con ideas para innovar el juego.		
08	No pone en peligro su integridad física ni la de sus compañeros.		
09	Respeto las decisiones de quien dirige el juego.		
10	Trata de no hacer “trampa” cuando juega.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

V. BIBLIOGRAFÍA.

- Moreira, R. (1996). *Recreación un fenómeno social-cultural*. La Habana: . José. A. Huelga
- Rodríguez Villares, Eulogio (1998). *Tiempo libre y personalidad* La Habana: Ciencias sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Personal, Ciencia y ambiente y Educación Física
 1.4. Ciclo : III y IV y V:
 1.5. Título : Juego **“Cangrejos habladores”**
 1.6. Duración :45 min
 1.7. Profesor : Sixta Marcelina Urteaga Paredes
 1.8. Fecha : -----

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Descubrimos nuestras cualidades de comunicación y desplazamiento.

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Participa en actividades de grupo: familia, aula, comunidad de manera constructiva, responsable, proactiva y solidaria. Valora los aportes propios y de los otros y su pertenencia a un grupo social determinado.	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra confianza en sus participaciones - Demuestra iniciativa en la participación. - Respeta la actuación de sus compañeros - Tiene facilidad de comunicación. - Practica la solidaridad. - Demuestra identidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Respetan las reglas de juego. Aceptan la pérdida sin mayores discusiones. Apoyan a sus compañeros para ganar el juego. Respetan a sus compañeros y compañeras. 	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego recreativo - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente recomienda a los niños y niñas el cumplimiento de las reglas. 		05'
BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente verifica el número de participantes. - Lo docente verifica el material pertinente. 	Patio de la Institución	15'

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica nuevamente como se va a proceder en la competencia. - La docente realiza un simulacro del juego. - La docente dispone el inicio del juego. - La docente observa que todos los niños jueguen sin hacer trampa. - La docente determina quién fue el niño ganador. 	educativa, vendas, tizas. Lapicero cuaderno.	
PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - Repiten el juego aplicando variantes. - Determinan castigos para los perdedores. 		15'
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas dibujan en su cuaderno de personal social ciertas escenas del juego. - La docente explica sobre la importancia de los cangrejos en la dieta alimenticia de las personas. 		10'

RESUMEN DEL JUEGO.

Se trazan dos líneas paralelas, la una a diez metros de distancia de la otra. Los jugadores son colocados sobre la línea de partida, perpendicularmente a la línea de llegada, conservando un metro de distancia entre uno y otro. Cada jugador observa atentamente el trayecto que debe recorrer, después de que sea vendado y colocado en posición de gatear en su punto de partida.

Dada la señal, los cangrejos, así llamados porque se mueven lateralmente, comienzan a avanzar hacia la línea de llegada. Cuando un jugador crea que está en la línea de llegada, grita al instructor: "Llegué!" y se queda en aquel lugar. El instructor hará una marca en el lugar y el jugador podrá quitarse la venda y esperar a sus compañeros, que proceden al contrario, serán fácilmente percibidos por el instructor. Los que ejecuten las órdenes al contrario, enrollarán una vez la cuerda en su pulso, avanzando de manera que las cuerdas queden bien templadas. Los que se equivoquen no tienen este derecho. El instructor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán aproximándose al instructor. Será vencedor el jugador que, llegando más cerca del instructor, alcance a tocarlo con la mano.

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: -----

FECHA: -----

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Se esfuerza llegar a la meta sin cometer errores		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Trata con buenos términos a sus compañeros y compañeras.		
05	Busca crear ambiente de participación y de juego.		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Se integra al equipo, aporta con ideas para innovar el juego.		
08	No pone en peligro su integridad física ni la de sus compañeros.		
09	Respeto las decisiones de quien dirige el juego.		
10	Trata de no hacer “trampa” cuando juega.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

V. BIBLIOGRAFÍA.

Rodríguez Villares, Eulogio (1998). *Tiempo libre y personalidad* La Habana: Ciencias sociales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Cajamarca
 1.2. UGEL : San Marcos
 1.3. Área : Personal Social
 1.4. Ciclo : III, IV y V.
 1.5. Título : Juego “**Órdenes contrarias**”
 1.6. Duración :45 min
 1.7. Profesor : Sixta Marcelina Paredes Urteaga.
 1.8. Fecha : -----

II. NOMBRE DE LA SESIÓN: Desciframos el mensaje y actuamos responsablemente.

III. PLANIFICACIÓN

CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	ACTITUD	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Participa en actividades de grupo: familia, aula, comunidad de manera constructiva, responsable, proactiva y solidaria. Valora los aportes propios y de los otros y su pertenencia a un grupo social determinado..	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra confianza en sus participaciones - Demuestra iniciativa en la participación. - Respeta la actuación de sus compañeros - Tiene facilidad de comunicación. - Practica la solidaridad. - Demuestra identidad. 	Respetan las reglas de juego. Aceptan la pérdida sin mayores discusiones. Apoyan a sus compañeros para ganar el juego. Respeta a sus compañeros y compañeras.	Lista de cotejo

ELEMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica a los niños y niñas sobre la naturaleza y finalidad del juego. - La docente conjuntamente con los niños y niñas salen al patio de la I.E. - La docente pide que los niños expliquen con sus propias palabras si han entendido como e va a desarrollar el juego. 	Patio de la Institución cuerdas de diferente color, silbato, pedazos de cuerda de 3 metros para cada jugador.	05'
BÁSICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente verifica el número de participantes. - Lo docente verifica el material 		

	<p>pertinente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente explica nuevamente como se va a proceder en la competencia. - La docente realiza un simulacro del juego. - La dispone el inicio del juego. 		15'
PRÁCTICO	<ul style="list-style-type: none"> - La docente indica la repetición del juego con la conducción de uno de los participantes. - La docente verifica si la conducción y la participación de los niños fue efectiva. 		15'
AMPLIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - La docente encarga que los niños y niñas por grupos traigan para la próxima clase un juego para ser desarrollado con sus compañeros. 		10'

RESUMEN DEL JUEGO.

El instructor dará una secuencia rápida de órdenes, que los jugadores deberán ejecutar al contrario. Por ejemplo: al oír "tiren", todos deberán inclinar el cuello hacia adelante, a fin de que la cuerda quede floja. "Suelten", todos templan de nuevo el cuerpo para atrás y la cuerda queda tensa. Los que ejecuten las órdenes conforme son dadas y no al contrario, serán fácilmente percibidos por el instructor. Los que ejecuten las órdenes al contrario, enrollarán una vez la cuerda en su pulso, avanzando de manera que las cuerdas queden bien templadas. Los que se equivoquen no tienen este derecho. El instructor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán aproximándose al instructor. Será vencedor el jugador que, llegando más cerca del instructor, alcance a tocarlo con la mano.

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

N°	INDICADORES	SI	NO
01	Comprende con facilidad las orientaciones que da la docente		
02	Realiza el esfuerzo posible para ganar la competencia		
03	Evidencia una actitud de alegría cuando participa del juego		
04	Trata con buenos términos a sus compañeros y compañeras.		
05	Busca crear ambiente de participación y de juego.		
06	Es comunicativo(a) con sus compañeros.		
07	Se integra al equipo, aporta con ideas para innovar el juego.		
08	No pone en peligro su integridad física ni la de sus compañeros.		
09	Respeto las decisiones de quien dirige el juego.		
10	Trata de no hacer “trampa” cuando juega.		
TOTAL PUNTAJE			
TOTAL CLAIFICATIVO			

V. BIBLIOGRAFÍA.

- Moreira, R. (1996). *Recreación un fenómeno social-cultural*. La Habana: José. A. Huelga
- Rodríguez Villares, Eulogio (1998). *Tiempo libre y personalidad*. La Habana: Ciencias sociales

Anexo 01. Base de datos 01: Pre test.

N°	ÍTEMS PERSONAL SOCIAL										Total	ÍTEMS CIENCIA Y AMBIENTE										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	6	2	0	0	0	0	2	0	0	2	0	6
2	0	2	2	0	2	0	2	2	2	2	14	2	0	0	2	2	2	0	0	2	0	10
3	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	4
4	0	0	2	0	0	2	0	0	2	0	6	2	2	0	2	2	0	2	2	2	0	14
5	0	2	2	0	0	0	2	2	2	2	12	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
6	2	0	2	2	2	0	0	0	2	2	12	2	2	2	0	2	2	0	2	0	2	14
7	0	2	2	2	2	0	0	0	2	0	10	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	16
8	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	4	2	0	2	2	0	2	2	0	0	2	12
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	0	0	2	8
10	2	2	2	0	0	0	2	2	0	2	12	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	16
11	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	16	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	16
12	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	16	0	2	2	2	0	2	2	0	0	2	12
13	2	0	0	2	0	2	2	0	0	0	8	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	16

Anexo 02: Base de datos 02: Post test.

N°	ÍTEMS PERSONAL SOCIAL										Total	ÍTEMS CIENCIA Y AMBIENTE										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	0	0	2	2	16	
2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	0	0	2	0	0	12
3	2	2	2	0	2	0	0	0	0	0	8	2	2	2	0	0	0	0	2	2	0	10
4	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	8	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	16
5	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	18	2	2	0	2	0	2	2	2	0	2	14
6	2	2	2	2	2	0	2	0	2	2	16	2	2	2	2	2	0	2	0	2	16	
7	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	2	0	2	2	0	2	2	0	0	2	12	2	2	2	2	0	2	2	2	0	0	14
9	2	0	0	0	2	0	0	2	2	2	10	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
10	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	16	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18	
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
12	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	18	0	2	0	2	2	2	2	2	0	2	14
13	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20

MATRIZ DE CONSISTENCIA

MAESTRANTE: Sixta Marcelina Urteaga Paredes								
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Gestión de la Calidad Educativa								
EJE TEMÁTICO: Participación de los grupos de interés en los procesos de aseguramiento de la calidad								
TÍTULO DEL PROYECTO: “Los juegos escolares como medio de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa N° 821355 Nueva Esperanza, distrito de José Sabogal, durante el año 2014”								
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE ANÁLISIS	INSTRUMENTOS	FUENTE
GENERAL. ¿Cuál es la influencia de la aplicación de juegos escolares, en el aprendizaje de las áreas académicas de personal social y, ciencia y ambiente de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014? ESPECÍFICOS. 1. ¿Cómo se procederá a desarrollar el programa de juegos escolares con los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014 2. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje en el área académica de personal social de los estudiantes del tercer	GENERAL. Determinar la influencia de la aplicación de juegos escolares, en el aprendizaje de las áreas académicas de personal social y, ciencia y ambiente de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014. EPECÍFICOS. O1. Desarrollar un programa de juegos escolares con los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014. O2. Identificar el nivel de aprendizaje en el área académica de personal social de los estudiantes del tercer	CENTRAL. Si se aplican los juegos escolares, entonces éstos influirán en el aprendizaje de las áreas académicas de personal social y, ciencia y ambiente de los estudiantes de tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014.	Independiente Los juegos escolares	Planificación.	Selección del juego. Elaboración de la sesión. Orientación previa. Ensayo Ordenamiento	Cada uno de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014.	Programa de juegos escolares	trabajos de investigación Obras de consulta Diseño curricular nacional de EBR, Rutas de aprendizaje. Textos Escolares. Resultados del Pre y post test
				Ejecución	Respeto de reglas Nivel de desarrollo Participación			
				Evaluación	Comprensión del juego. Identificación con el juego. Colaborativo(a) Respeto a sus compañeros.			
			Dependiente Nivel de aprendizaje en Personal Social y Ciencia y Ambiente	Capacidades en personal social. Identidad y convivencia democrática	Valora los sentimientos y emociones de sus compañeros y demás personas del entorno. Expresa sus sentimientos de pertenencia a su familia, escuela y comunidad Aprecia las manifestaciones cívicas y culturales de otros pueblos.		Guía de pre test y post test.	
				Capacidades en personal social. Orientación y comprensión espacio temporal.	Se ubica y representa espacialmente lugares de su entorno. Investiga y analiza hechos			

<p>grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014?</p> <p>3. ¿Cuál es el nivel de aprendizaje en el área académica de ciencia y ambiente de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014?</p>	<p>grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014.</p> <p>O3. Identificar el nivel de aprendizaje en el área académica de ciencia y ambiente de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la institución educativa N° 821355 de Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014.</p>			<p>Capacidades en ciencia y ambiente. Conocimiento y conservación del medio ambiente.</p> <p>Capacidades en ciencia y ambiente. Conocimiento y conservación de su salud en armonía del ambiente</p>	<p>históricos de las diversas regiones del país y del desarrollo</p> <p>Describe y valora las principales características de su medio local y regional: clima, flora, fauna y relieve.</p> <p>Reconoce las propiedades intensivas de la materia: densidad y temperatura</p> <p>Indaga sobre fuentes de energía natural: petróleo, gas y carbón.</p> <p>Experimenta las causas del movimiento de los cuerpos gravedad y sus aplicaciones: fuerza y movimiento.</p> <p>Infiere que el mundo viviente está conformado por seres humanos, plantas, animales y otros organismos microscópicos.</p> <p>Infiere la importancia de la estructura y forma del sistema óseo-muscular de los seres vivos.</p> <p>Indaga las causas de las enfermedades más comunes de la comunidad y sus ciclos de propagación.</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--	--