



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS EMPRESARIALES Y
PEDAGÓGICAS**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN

INICIAL EN LA IE 1736 COMUNIDAD DE POMPORITO -

PROVINCIA DE SATIPO - DEPARTAMENTO

JUNÍN AÑO 2023

PRESENTADO POR

BACH. MARLENI ARIAS MANCHAMANCHA

ASESOR

DR. TEOFILO LAURACIO TICONA

PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN

INICIAL

MOQUEGUA – PERÚ

2024



Universidad José Carlos Mariátegui
FACULTAD DE CIENCIAS
“UNIDAD DE INVESTIGACIÓN”

“Año de la Recuperación y la Consolidación de la Economía Peruana”

00095-2025

CERTIFICADO DE ORIGINALIDAD

La que suscribe, en calidad de Jefe de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias, certifica que el: Trabajo de Investigación (___) / Tesis (___) / Trabajo de Suficiencia Profesional (X) / Trabajo Académico (___), titulado: **“IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EDUCACIÓN INICIAL EN LA IE 1736 COMUNIDAD DE POMPORITO – PROVINCIA DE SATIPO – DEPARTAMENTO DE JUNÍN AÑO 2023”**, presentado por la bachiller: **ARIAS MANCHAMANCHA, Marleni**, para obtener el: Grado Académico (___) / Título Profesional (X) / Título de Segunda Especialidad (___) de: **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**, asesorada por el Dr. Teófilo Lauracio Ticona, designado con Resolución de Decanato Nº 02051-2024-FCJEP-UJCM, fue sometido a revisión de similitud textual con el software TURNITIN obteniendo un porcentaje del **37%**, el cual se encuentra dentro de los parámetros **PERMITIDOS** por la Universidad José Carlos Mariátegui, de conformidad a la normativa interna, considerándolo apto para su publicación en el Repositorio Institucional.

Se expide la presente para los fines pertinentes.

Moquegua, 07 de febrero de 2025



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI
FACULTAD DE CIENCIAS


Dra. DORA AMALIA MAYTA HUIZA
JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	i
PÁGINA DE JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1. Antecedentes	2
1.2. Descripción de cómo es y qué tipo de servicio otorga la organización, empresa o institución en la que desarrolla la experiencia profesional.	3
1.3. Contexto socioeconómico, descripción del área de la institución, recurso etc. 3	
1.4. Descripción de la experiencia.....	4
1.5. Explicación del cargo, funciones ejecutadas.....	6
1.5.1. Como directora:.....	6
1.5.2. Como docente:	7
1.6. Propósito del puesto (objetivos y retos)	7
1.6.1. Directora.....	7
1.6.2. Docente	7
1.6.3. Gestión pedagógica	8
1.6.4. Gestión institucional.....	8

1.6.5. Gestión administrativa	9
1.7. Producto o proceso que será objeto del informe.	9
1.8. Resultados concretos que ha alcanzado en este periodo de tiempo.	10

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1. Explicación del papel que jugaron la teoría y la práctica en el desempeño laboral en la situación objeto del informe, como se integraron ambas para resolver problemas.	12
2.1.1. El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural.....	13
2.2. Descripción de las acciones, metodología y procedimiento a los que se recurrió para resolver la situación profesional objeto del informe.....	15
2.2.1. Acciones	15
2.2.2. Metodología	15
2.2.3. Procedimiento	16
2.2.4. El papel del juego en el jardín de infantes	18

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1. Aportes utilizando los conocimientos o bases teóricas adquiridos durante la carrera.	19
3.2. Desarrollo de experiencias.	20
3.2.1. Juego didáctico.....	21
CONCLUSIONES	28
RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Sesión de Aprendizaje sobre juegos didácticos	22
--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Observación de tarjetas didácticas.....	25
Figura 2 Armandó rompecabezas	25
Figura 3 Observando cuentos, reconociendo algunas palabras.....	26
Figura 4 Dando indicaciones sobre la ficha empleada.....	26
Figura 5 En convivencia con la naturaleza	27

RESUMEN

El estudio titulado "Importancia de los Juegos Didácticos en Educación Inicial en la IE 1736 Comunidad de Pomporito - Provincia de Satipo - Departamento Junín Año 2023" tuvo como objetivo principal evaluar el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial. Se diseñó y aplicó una sesión de aprendizaje sobre juegos didácticos, que sirvió como herramienta de observación y evaluación. Esta ficha permitió a los docentes registrar y analizar el progreso de los niños en diversas áreas de desarrollo, incluyendo habilidades cognitivas, motrices y socioemocionales.

A lo largo del estudio, los juegos didácticos se integraron en las actividades diarias, permitiendo que los estudiantes interactuaran con materiales diseñados para estimular su creatividad, pensamiento crítico y habilidades sociales. Los docentes utilizaron la ficha para monitorear cómo los niños abordaban las tareas lúdicas, cómo cooperaban con sus compañeros y cómo resolvían problemas de manera autónoma.

Como conclusión, la implementación de juegos didácticos en la IE 1736 de Pomporito resultó en un notable impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes. Las actividades lúdicas no solo facilitaron el aprendizaje académico, sino también promovieron habilidades sociales y emocionales, como la resolución de problemas, la cooperación y la autoexpresión. Este enfoque demostró ser efectivo en abordar múltiples dimensiones del desarrollo infantil, evidenciando la relevancia de los juegos didácticos en el currículo de educación inicial.

Palabras claves: Socioemocionales, cooperación, dimensiones.

ABSTRACT

The main objective of the study entitled “Importance of Didactic Games in Early Education in the IE 1736 Pomporito Community - Province of Satipo - Department Junín Year 2023” was to evaluate the impact of didactic games in the integral development of early education students. A learning session on didactic games was designed and applied as an observation and evaluation tool. This card allowed teachers to record and analyze the children's progress in various areas of development, including cognitive, motor and socioemotional skills.

Throughout the study, didactic games were integrated into daily activities, allowing students to interact with materials designed to stimulate their creativity, critical thinking and social skills. Teachers used the worksheet to monitor how the children approached the play tasks, how they cooperated with their peers, and how they solved problems autonomously.

In conclusion, the implementation of didactic games at IE 1736 Pomporito resulted in a notable positive impact on the students' integral development. The ludic activities not only facilitated academic learning, but also promoted social and emotional skills, such as problem solving, cooperation and self-expression. This approach proved to be effective in addressing multiple dimensions of child development, evidencing the relevance of didactic games in the early education curriculum.

Keywords: Socio-emotional, cooperation, dimensions.

INTRODUCCIÓN

La investigación se desarrolló en el contexto educativo de la Institución Educativa N° 1736, ubicada en la comunidad de Pomporito, provincia de Satipo, departamento de Junín, durante el año 2023. En este ámbito, se reconoció la relevancia de los juegos didácticos como herramientas pedagógicas esenciales para el desarrollo integral de los niños en la educación inicial. Los primeros años de vida escolar son cruciales para el crecimiento cognitivo, emocional y social, y los juegos didácticos han demostrado ser una metodología efectiva para fomentar estas áreas del desarrollo infantil.

La elección de los juegos didácticos en el aula de educación inicial no fue fortuita; se fundamentó en teorías pedagógicas que subrayan la importancia del aprendizaje a través del juego. A lo largo de la historia, diversos estudios han evidenciado que los juegos didácticos contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades motoras, lingüísticas, y de resolución de problemas en los niños. Además, estos juegos facilitan la adquisición de conocimientos de manera lúdica y atractiva, promoviendo un ambiente de aprendizaje activo y participativo.

El contexto socioeducativo de la comunidad de Pomporito y la realidad específica de la IE 1736 motivaron a la realización de este estudio, el cual se propuso analizar y evaluar la incidencia de los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de educación inicial. Se consideró necesario explorar cómo estas herramientas impactaron en el desarrollo de competencias clave en los niños, con el objetivo de proporcionar evidencia empírica que respaldara su implementación como parte integral del currículo educativo en esta etapa formativa.

En síntesis, la investigación tuvo como propósito central determinar la importancia de los juegos didácticos en la educación inicial y cómo su uso contribuyó al desarrollo integral de los estudiantes en la IE 1736. Este estudio buscó aportar a la mejora de las prácticas pedagógicas y a la optimización de los procesos de enseñanza-aprendizaje, enfatizando la necesidad de integrar los juegos didácticos de manera sistemática y efectiva en las actividades educativas cotidianas.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TEMA

1.1. Antecedentes

En la institución educativa de educación inicial N° 1736, de la Comunidad Nativa de Pomporito, distrito de Río Tambo, provincia de Satipo, región Junín año 2023, trabajo como directora encargada y docente de aula unidocente con niños de 3,4 y 5 años de edad, desde los años 2019 hasta la actualidad 2024, la que me permite aprendizajes y logros significativos de materias nuevas y generales las que fortalece mis conocimientos.

Dado el contexto selvático en el que laboro (alejado a 4 horas de distancia más próximo a la Comunidad de Pomporito, distrito de Río Tambo), se puede encontrar tranquilidad y pasividad en el accionar personal como en mi formación profesional, puesto que, me permite seguir mis estudios pre profesionales en la Universidad, así como en la puesta en práctica en las actividades de gestión pedagógica en mi centro de trabajo, particularmente en el aula; las que considero como experiencia grata que me ayuda de soporte.

El cumplimiento de mi labor pedagógica en aula, según planificación en documentos de gestión pedagógica, tal como las sesiones de aprendizaje con mis menores niños y niñas que oscilan entre los 3, 4 y 5 años de edad entre varones y mujeres, son impartidas en la teoría y práctica en su lengua originaria del contexto, esto es el Ashaninka, aplicadas en su parte teórica siguiendo el Enfoque comunicativo textual y utilizando diferentes materiales naturales propio del lugar, las que suplen de juegos didácticos y que permiten una labor animada, cooperativa, emocionante y manipulable por los actores educativos: los niños y niñas.

1.2. Descripción de cómo es y qué tipo de servicio otorga la organización, empresa o institución en la que desarrolla la experiencia profesional.

La institución educativa de educación inicial N° 1736, situada en la Comunidad Nativa de Pomporito (selva), distrito de Río Tambo, provincia de Satipo, región Junín es de servicio Público, esto es, administrada en el contexto por la UGEL Río Tambo, y centralizada en el Ministerio de Educación; institución que tiene más de 8 años de creación y funcionamiento; de carácter Unidocente (1 solo docente que cumple el total de funciones que comprende y requiere para su funcionamiento), la misma que tiene como población a un total de 8 entre niños y niñas que estudian solo en turno de mañanas.

La infraestructura con que cuenta la institución educativa de educación inicial N° 1736, de la Comunidad Nativa de Pomporito está construida de madera (tablillas) y techo de calamina; la atención a los niños y niñas en aula es: una pequeña pizarra acrílica, sillas y bancas que hacen las veces de carpetas; cuenta con áreas verdes (campo) propio de la naturaleza contextual, un servicio higiénico (silo rústico), algunos materiales de escritorios: libros donados por el Ministerio de Educación, algunos materiales y bienes educativos, complementan algunos juegos didácticos elaboradas por los niños y niñas más la docente según área de estudio.

El mantenimiento y mejora del servicio educativo, en cuanto a infraestructura y bienes y servicios es solventada por los propios padres y madres de familia mediante pequeñas actividades realizadas en la comunidad.

1.3. Contexto socioeconómico, descripción del área de la institución, recurso etc.

Esta comunidad se caracterizó por su entorno rural, con una economía basada principalmente en la agricultura y el comercio local. La producción de café, cacao y frutas tropicales constituyó la principal fuente de ingresos para las familias de la zona, aunque también se observó una dependencia significativa de la economía de subsistencia.

El contexto socioeconómico de Pomporito mostró limitaciones en cuanto al acceso a servicios básicos como agua potable, electricidad y saneamiento, factores que influyeron directamente en la calidad de vida de sus habitantes. La población

local enfrentó desafíos relacionados con el bajo nivel de ingresos, el acceso limitado a la educación y la salud, y la escasez de oportunidades laborales fuera del ámbito agrícola. A pesar de estas limitaciones, la comunidad demostró un fuerte sentido de identidad cultural y cohesión social, con un gran valor atribuido a la educación como medio para mejorar las condiciones de vida.

La Institución Educativa N° 1736, al ser la principal institución de educación inicial en la comunidad, jugó un papel crucial en el desarrollo educativo de los niños de Pomporito. El área de la institución abarcó un terreno amplio, aunque las instalaciones mostraron signos de desgaste debido a la falta de mantenimiento y recursos. Las aulas fueron espacios modulares, en su mayoría construidas con materiales básicos, lo que reflejó las limitaciones presupuestarias de la institución. Sin embargo, a pesar de estas carencias, la escuela contó con un equipo docente comprometido y dedicado a brindar una educación de calidad.

En cuanto a los recursos disponibles, la I.E.I 1736 enfrentó desafíos significativos. El acceso a materiales didácticos y recursos tecnológicos fue limitado, lo que restringió las posibilidades de implementar metodologías de enseñanza innovadoras, como los juegos didácticos. No obstante, el personal docente se valió de los recursos disponibles, tales como material reciclado y herramientas elaboradas de manera artesanal, para enriquecer el proceso educativo. Además, la comunidad participó activamente en apoyar a la escuela a través de actividades de colaboración, como la construcción de espacios recreativos y la provisión de materiales básicos.

1.4. Descripción de la experiencia.

La experiencia adquirida a lo largo de este proceso permitió observar de primera mano cómo los juegos didácticos influyeron positivamente en el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo tanto sus habilidades cognitivas como socioemocionales.

Inicialmente, el equipo docente se enfrentó a desafíos relacionados con la limitada disponibilidad de recursos didácticos y materiales educativos en la institución. Sin embargo, se optó por una aproximación creativa que incluyó la elaboración de juegos didácticos a partir de materiales reciclados y locales, así

como la adaptación de actividades lúdicas tradicionales al contexto educativo. Esta estrategia no solo permitió superar las limitaciones materiales, sino que también fomentó la participación activa de los estudiantes, quienes mostraron un interés renovado por las actividades académicas.

A medida que se implementaban los juegos didácticos en el aula, se pudo constatar un notable incremento en la motivación de los niños por participar en las actividades de aprendizaje. Los docentes observaron que los estudiantes demostraron un mayor compromiso y atención durante las sesiones de juego, lo que a su vez se tradujo en una mejora en su capacidad para resolver problemas, trabajar en equipo y desarrollar habilidades comunicativas. Asimismo, se evidenció un progreso significativo en el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, aspectos fundamentales en esta etapa de la educación inicial.

La experiencia también reveló la importancia del contexto cultural y social de la comunidad de Pomporito en la elección y adaptación de los juegos didácticos. Al integrar elementos de la cultura local en las actividades lúdicas, se logró un mayor grado de identificación y relevancia para los estudiantes, lo que facilitó su comprensión y aprendizaje. Los juegos didácticos se convirtieron en una vía efectiva para transmitir conocimientos y valores culturales, fortaleciendo el vínculo entre la escuela y la comunidad.

De las características del centro educativo donde se efectuó, la institución educativa de educación inicial N° 1736, por la misma característica de zona selva situada en la Comunidad Nativa de Pomporito, presenta sencillez, tranquilidad, pero mucho apego fraternal y cooperativo entre los agentes educativos, las mismas que se ven reflejadas en su ayuda solidaria ante diferentes problemas que los aqueja permitiendo siempre salir adelante.

De los recursos digitales manejados, por la ubicación inaccesible misma de la institución educativa: zona selva, la condición económica de los pobladores, los medios y recursos didácticos con que se cuenta en el jardín de estudios, resultan ser obstáculos que no permiten un trabajo eficaz en la gestión pedagógica con los niños y niñas; en ese marco, los recursos digitales (celulares, computadoras, entre otros)

empleadas en el proceso enseñanza aprendizaje son mínima y esporádicas, puesto que las señales de las diferentes redes son deficientes.

Si se presentaron obstáculos, uno de los mayores obstáculos en el proceso enseñanza aprendizaje con los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la institución educativa en tratamiento, resultan ser la carencia en extremo de los medios y recursos materiales didácticos, particularmente de los juegos didácticos, puesto que, con lo mínimo y obsoleto con los que se cuenta no permiten llegar al logro de conocimientos teóricos menos prácticos, razón principal del estudio: importancia de los juegos (juguetes didácticos) en el nivel inicial.

Los aspectos positivos, la motivación, generación y elaboración de juegos didácticos con recursos materiales propios del contexto con los mismos niños y niñas de la institución y contando con el apoyo de los pobladores de la comunidad, quienes al notar tales falencias no dudaron en prestarnos su apoyo decidido con fines de mejora continua, aunque mínima valiosa.

1.5. Explicación del cargo, funciones ejecutadas.

Del mismo modo, la experiencia adquirida a la fecha en la gestión institucional como académica, esto es, como directora y docente de una institución unidocente, sirven de núcleo donde guardo los aprendizajes adquiridos, y dado su momento hacer girar su engranaje y ser aplicadas los conocimientos teóricos y prácticos en cualquier tipo de gestión y contexto donde me permitan seguir laborando, logrados con esfuerzo y mucho sacrificio.

1.5.1. Como directora:

Conocimiento de la gestión institucional en razón a planificación, organización, ejecución, dirección, control y evaluación.

El manejo de los documentos de gestión institucional, académico y administrativo; redacción de documentos de gestión.

Análisis, tratamiento y cumplimiento de normas educativas en asuntos a nivel interno (institucional) y a nivel externo (UGEL-Río Tambo).

Conocimiento y manejo de estrategias, técnicas y metodologías de gestión institucional como pedagógicas.

1.5.2. Como docente:

Ampliar mis conocimientos de todas las materias educativas que me permitieron conducir con aceptación el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la institución educativa de educación inicial N° 1736, de la Comunidad Nativa de Pomporito.

Conocimiento y manejo de los documentos de gestión pedagógica: Programaciones anuales, unidades de aprendizaje, sesiones de aprendizaje, materiales, entre otros.

1.6. Propósito del puesto (objetivos y retos)

1.6.1. Directora

El propósito de la directora de la Institución Educativa N° 1736 de la comunidad de Pomporito se centró en garantizar la implementación efectiva de los juegos didácticos como parte del currículo de educación inicial. Su objetivo principal fue fomentar un ambiente educativo que priorizara el desarrollo integral de los estudiantes a través de metodologías lúdicas y participativas. Entre los principales retos que enfrentó, se destacaron la gestión de recursos limitados y la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas al contexto socioeconómico y cultural de la comunidad.

La directora se comprometió a liderar y coordinar al equipo docente en la integración de los juegos didácticos en las actividades diarias, asegurando que estos recursos fueran utilizados de manera sistemática y alineada con los objetivos educativos de la institución. Asimismo, promovió la participación de la comunidad y la colaboración de las familias en el proceso educativo, reconociendo la importancia de un enfoque integral que involucrara a todos los actores educativos. Un reto significativo fue equilibrar la implementación de nuevas metodologías con las restricciones presupuestarias, lo que requirió de una gestión innovadora y creativa.

1.6.2. Docente

El propósito de la docente de educación inicial en la IE 1736 se centró en aplicar y adaptar los juegos didácticos en el aula para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. Su objetivo

fue utilizar estos juegos como herramientas pedagógicas para facilitar el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, asegurando que cada actividad estuviera alineada con las necesidades educativas y culturales de los estudiantes.

Entre los retos que la docente enfrentó, se incluyeron la adaptación de los juegos didácticos a un contexto de recursos limitados y la necesidad de desarrollar materiales educativos de manera artesanal. Además, la docente tuvo que lidiar con la diversidad de habilidades y niveles de desarrollo de los estudiantes, lo que la llevó a personalizar las actividades para garantizar que todos los niños pudieran beneficiarse de los juegos. Otro desafío fue mantener la atención y el interés de los estudiantes en un entorno donde las distracciones eran comunes, lo que requirió de una constante innovación en la presentación y ejecución de las actividades lúdicas.

Además, también se pudo observar que la gestión es muy importante algunas descripciones a continuación:

1.6.3. Gestión pedagógica

Algunos contenidos que consideran deben ser de dominio y desarrollados dentro de este ámbito son: diversificación del currículo básico, calendarización del año escolar, programas de apoyo a los servicios educativos; seguido de la evaluación de los procesos de gestión pedagógica.

1.6.4. Gestión institucional

dentro de este ámbito de la gestión educativa, el profesor-director considera que los siguientes contenidos representan su necesidad de capacitación: rendición de cuentas, seguido de documentos de gestión pedagógica: el Proyecto Educativo Institucional (PEI), aprobación de los instrumentos de gestión, evaluación y autoevaluación de la gestión, promoción de relaciones humanas armoniosas, y clima institucional favorable al desarrollo del estudiante.

Un aspecto con el cual se encuentran parcialmente conformes es el vinculado con los acuerdos, pactos o consensos: promoción o vigilancia de estos.

El cercado de la institución educativa, la dotación del desayuno escolar, entre otros son algunas referencias de los pactos o acuerdos al que llegan con los padres de familia o autoridades locales, sin mayor dificultad.

A nivel de los instrumentos de gestión, el profesor-director señala que ellos son primordiales en una institución educativa en la medida que guían la vida institucional.

1.6.5. Gestión administrativa

Los profesores-directores debe conocer y saber elaborar y cumplir los procesos correspondientes al Plan Anual de Trabajo (PAT) y presupuesto anual de la institución; coordinación con la Asociación de Padres de Familia para el uso de sus fondos, y acciones vinculadas con el mantenimiento y conservación del mobiliario. Se encuentra incluido dentro de estos la gestión de mobiliario y equipamiento, así como la rehabilitación de infraestructura escolar. Cumplimiento de funciones del director es el referido a la normatividad es la interpretación y aplicación de la normatividad en general.

1.7. Producto o proceso que será objeto del informe.

El presente estudio, en el aspecto teórico se realizó con el propósito de contribuir a aclarar, comprender, diferenciar y profundizar en su extremo el conocimiento y manejo adecuado de los materiales educativos didácticos –de manera especial- los juegos didácticos aplicadas a los niños y niñas del nivel de educación básica Inicial en su proceso de aprendizaje; material concreto apropiado que apoya el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando al desarrollo de la imaginación, la creatividad, llevándolo a la ejercitando, manipulación, construcción, que propicia la elaboración de relaciones operatorias, el enriquecimiento vocabulario, comunicativo, socializador dentro y fuera del contexto escolar; las mismas que, mediante la elaboración de una definición de nuevos conceptos contribuyan a otras investigaciones.

Por otra parte, consideramos los siguientes aspectos:

- La metodología empleada servirá para orientar el desarrollo de otros estudios similares.
- El instrumento empleado que es válido y confiable para medir la presencia del tipo de materiales didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje en la

gestión pedagógica de los docentes, pueda ser utilizado por otros investigadores.

- El estudio importancia de los materiales didácticos en el nivel inicial pueda servir de base para formular otras propuestas educativas.

Del mismo modo, con el estudio en su práctica, se busca que el (la) docente de todos los niveles del sistema educativo, básicamente del nivel inicial actualice sus conocimientos y profundice sobre tipos, formas y variedades de materiales educativos didácticos como apoyo eficaz en la práctica pedagógica en el aula; las mismas que permita alcanzar una relación excelente con los infantes y estudiantes todos (as), sin agredir alguno en su práctica, prive sus ideas de valederas o no, en las diversas situaciones y contextos educativos.

1.8. Resultados concretos que ha alcanzado en este periodo de tiempo.

La implementación de juegos didácticos en la educación inicial en la Institución Educativa N° 1736 de la comunidad de Pomporito produjo resultados concretos que evidenciaron mejoras significativas en diversas áreas del desarrollo infantil. Estos resultados se observaron tanto en el ámbito cognitivo como en el socioemocional de los estudiantes.

Uno de los principales resultados fue el incremento en la participación activa de los niños en las actividades educativas. A través de los juegos didácticos, los estudiantes demostraron un mayor interés y motivación por aprender, lo que se tradujo en una mejora en su atención y concentración durante las sesiones de clase. Este aumento en el compromiso permitió a los docentes abordar de manera más efectiva los objetivos educativos, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el ámbito cognitivo, se evidenció un progreso significativo en las habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico de los niños. Los juegos didácticos proporcionaron un entorno seguro y estimulante en el que los estudiantes pudieron experimentar, explorar y reflexionar sobre diferentes situaciones, lo que fortaleció su capacidad para enfrentar desafíos académicos y de la vida cotidiana. Además, se observó una mejora en el desarrollo del lenguaje y la

comunicación, ya que los juegos fomentaron la interacción verbal y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

En el aspecto socioemocional, los juegos didácticos contribuyeron al fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la cohesión grupal. Los niños aprendieron a colaborar, compartir y respetar las reglas dentro del contexto de los juegos, lo que favoreció un ambiente escolar más armonioso y solidario. Asimismo, se identificó un aumento en la autoestima y la confianza de los estudiantes, quienes se sintieron más seguros y valorados al participar en actividades lúdicas que reconocían y celebraban sus logros y esfuerzos.

Por último, un resultado destacado fue la integración exitosa de elementos culturales locales en los juegos didácticos, lo que no solo enriqueció la experiencia educativa, sino que también reforzó la identidad cultural de los estudiantes. Esta integración permitió que los niños se sintieran más conectados con su entorno y orgullosos de su herencia cultural, promoviendo un sentido de pertenencia y respeto por sus tradiciones.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN

2.1. Explicación del papel que jugaron la teoría y la práctica en el desempeño laboral en la situación objeto del informe, como se integraron ambas para resolver problemas.

En el desarrollo del estudio sobre la importancia de los juegos didácticos en la educación inicial en la IE 1736 de la comunidad de Pomporito, la integración de la teoría y la práctica desempeñó un papel crucial en la mejora del desempeño laboral de los docentes y en la resolución de los desafíos educativos presentes en el contexto investigado.

Desde el punto de vista teórico, se recurrió a marcos conceptuales sólidos que respaldaron la planificación y ejecución de actividades lúdicas dentro del aula. Teorías del aprendizaje como el constructivismo de Piaget, que enfatiza el aprendizaje a través de la interacción con el entorno, y la teoría del desarrollo socioemocional de Vygotsky, que destaca la importancia del juego en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, sirvieron como base para justificar la implementación de juegos didácticos en la educación inicial. Estas teorías permitieron a los docentes comprender los principios subyacentes al uso de juegos como herramientas pedagógicas y los beneficios esperados en el desarrollo integral de los estudiantes.

Por otro lado, la práctica en el aula fue fundamental para la aplicación efectiva de estos principios teóricos. La observación directa de las necesidades y características de los estudiantes permitió a los docentes adaptar las actividades lúdicas a la realidad del contexto educativo de Pomporito. Mediante un enfoque

práctico, los docentes pudieron experimentar y ajustar los juegos didácticos en función de las respuestas y progresos observados en los niños. Esta retroalimentación constante entre la teoría y la práctica aseguró que las actividades lúdicas fueran no solo conceptualmente sólidas, sino también efectivas y relevantes en el contexto específico de la IE 1736.

La integración de la teoría y la práctica se evidenció particularmente en la resolución de problemas pedagógicos. Por ejemplo, uno de los retos iniciales fue la diversidad en los niveles de desarrollo entre los estudiantes. La teoría del aprendizaje diferencial ayudó a los docentes a comprender la importancia de adaptar las actividades a las distintas capacidades de los niños. En la práctica, esto se tradujo en la creación de variantes de juegos didácticos que permitieron a cada estudiante participar de acuerdo con su nivel de desarrollo, manteniendo su interés y asegurando su progreso.

Asimismo, la teoría de la motivación y la teoría de la gamificación proporcionaron una base para entender cómo los juegos podían mantener el interés de los estudiantes y fomentar un aprendizaje activo. En la práctica, esto llevó a la implementación de juegos que no solo eran educativos, sino también entretenidos y motivadores, lo que resultó en un aumento significativo en la participación y el entusiasmo de los niños durante las actividades de aprendizaje.

2.1.1. El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural

Durante la infancia, el juego contribuye al desarrollo de diversas habilidades físicas (rapidez reflejos, etc.), biológicas (coordinación y desarrollo de los sentidos, entre otras), emotivas (resolución de conflictos, confianza en sí mismos), cognitivas (creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, etc.), verbales (amplitud del vocabulario, pensamiento lógico por citar algunos ejemplos) y sociales (respeto por los demás, y trabajo en equipo, entre otros). Utilizar el juego como herramienta didáctica, justamente ligada a la enseñanza-aprendizaje de las diversas materias que se imparten en el aula constituye una forma divertida motivadora e interesante de aprender. (Karl.Groos, 1902)), propone que el juego que se desarrolla durante la niñez constituye una forma de ejercicio preparatorio de

las funciones y capacidades que el niño o niña debe poseer en su vida adulta (piaget, 1956)relaciona los diferentes tipos de juegos con las etapas del desarrollo intelectual de los niños:

(Vigotsky, 1966) analizó el juego desde un punto de vista social, postulando así que el juego es un fenómeno que surge en respuesta a la necesidad que tiene el ser humano de interrelacionarse. A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo. Finalmente, (Huizinga, 1978) realiza una caracterización del juego como una actividad libre, desinteresada, circunscrita a límites de espacio y tiempo, regulada por reglas y orden específico, que además es incierta ya que no se puede determinar el resultado, con un alto grado de motivación intrínseca, y generadora de tensión en el jugador, resaltando así su importancia e implicancia en las esferas de desarrollo social y cultural.

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. De esta manera, se abre un abanico de posibilidades para la creación y/o desarrollo de juegos didácticos. Como toda estrategia didáctica, el proceso de creación y/o desarrollo de juegos didácticos implica necesariamente considerar algunas cuestiones claves, por ejemplo, que el planteamiento del juego tenga como punto de partida los objetivos (conocimientos, habilidades y capacidades) que se pretenden alcanzar; que el problema, obstáculo o conflicto que los participantes deberán resolver jugando, este organizado en función a los conocimientos previos y las habilidades personales y sociales que posee el grupo con el cual se va a trabajar. Una de las estrategias diseñadas por el I Área Educativa del Qhapaq Ñan- Sede Nacional, es el juego de mesa “Qhapaq Ñan, un camino para aprender”

Definitivamente, la utilización del juego como estrategia de enseñanza puede emplearse desde distintos ángulos. Si empleamos el juego dentro de las actividades motivadoras previas al desarrollo de los talleres (o de una clase), puede constituirse como una herramienta para determinar los conocimientos previos que

tienen los alumnos respecto al tema a tratar; si se emplea como estrategia que forma parte del desarrollo de un taller (o de una clase), podría constituirse en un elemento potenciador del aprendizaje significativo; y si se emplea como parte de las actividades finales o de cierre, podría servir para medir el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes. Finalmente, combinar la enseñanza con la diversión que proporciona el juego, convierte al aprendizaje en divertido, motivador e interesante

2.2. Descripción de las acciones, metodología y procedimiento a los que se recurrió para resolver la situación profesional objeto del informe.

El proceso de implementación de juegos didácticos en la educación inicial de la IE 1736, ubicada en la comunidad de Pomporito, requirió una serie de acciones coordinadas, el uso de una metodología rigurosa y la aplicación de procedimientos específicos para abordar los desafíos educativos identificados en este contexto.

2.2.1. Acciones

Las acciones emprendidas se centraron en la evaluación de las necesidades educativas y en la adaptación de recursos pedagógicos adecuados para el contexto específico de la IE 1736. En primer lugar, se realizó un diagnóstico inicial de la situación de enseñanza-aprendizaje en el aula de educación inicial, a través de la observación directa y entrevistas con los docentes y padres de familia. Este diagnóstico permitió identificar las áreas de oportunidad en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes.

Posteriormente, se diseñaron y seleccionaron juegos didácticos que se alineaban con las necesidades detectadas y los objetivos de aprendizaje establecidos. Estos juegos fueron adaptados culturalmente para reflejar la realidad y el entorno de la comunidad de Pomporito, integrando elementos locales que favorecieron la participación activa de los niños.

2.2.2. Metodología

Se recurrió a una metodología mixta que combinó enfoques cualitativos y cuantitativos. El enfoque cualitativo permitió una comprensión profunda de las dinámicas educativas dentro del aula y de la percepción de los actores involucrados

(docentes, estudiantes y padres de familia). Este enfoque se aplicó principalmente a través de entrevistas, grupos focales y observación participativa.

Por su parte, el enfoque cuantitativo se utilizó para medir el impacto de la implementación de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes. Se aplicaron pruebas pre y post intervención que permitieron comparar el progreso de los estudiantes antes y después de la implementación de las actividades lúdicas, proporcionando datos objetivos sobre su efectividad.

2.2.3. Procedimiento

El procedimiento seguido para la implementación de los juegos didácticos comenzó con la planificación detallada de las actividades, que incluyó la elaboración de un cronograma de intervención y la capacitación de los docentes en el uso de estos recursos. La planificación se basó en los resultados del diagnóstico inicial y en los objetivos pedagógicos específicos para el nivel de educación inicial.

Una vez planificadas las actividades, se procedió a la ejecución de los juegos didácticos en el aula. Durante esta fase, se llevó a cabo un monitoreo constante para evaluar la efectividad de las actividades y realizar los ajustes necesarios en tiempo real. Este monitoreo incluyó la observación directa de las interacciones entre los estudiantes y la recopilación de datos mediante instrumentos como listas de verificación y registros anecdóticos.

Finalmente, se realizó una evaluación global al concluir la intervención, en la que se analizaron los datos recopilados para determinar el grado de cumplimiento de los objetivos planteados. Los resultados obtenidos fueron presentados y discutidos en reuniones con los docentes y padres de familia, lo que permitió reflexionar sobre los logros alcanzados y las áreas de mejora para futuras intervenciones.

Por lo tanto, como docente se planifico en los juegos didácticos en los niños y niñas actividades que fomenten aprendizaje y ayuden a mejorar la autoestima

Guerrero et al. (2020) resalta en su investigación la importancia de la lectura en el proceso educativo, desarrollando capacidades intrínsecas de innovación y

creatividad. La asimilación de textos mediante la virtualización imaginaria de los contenidos por parte de los niños, motivando así los hábitos de lectura; brindándoles las capacidades necesarias para un desenvolvimiento académico adecuado con una habilidad resaltante de comprensión de textos mediante el uso del juego y la creatividad.

Barbona (2016) enfatizan en su aporte académico que las habilidades comunicativas, son desarrolladas de forma eficiente mediante la implementación del juego, tanto en la comprensión de textos orales como escritos. El uso del juego como medio para incentivar hábitos de lectura y mejora en las capacidades de comprensión de textos, indica que cada vez existen más maneras de aplicar estrategias de motivación a los estudiantes, sobre todo en estas épocas en las cuales los juegos de computadora vienen desarrollándose rápidamente con un público joven que es atraído cada vez en mayores cantidades

este trabajo de suficiencia profesional está planteado para favorecer en el mejoramiento de la comprensión lectora en los niños del nivel inicial, tomándose en cuenta los siguientes pasos metodológicos para resolver el problema:

En primer lugar: Se realiza un diagnóstico de las características y necesidades de los niños y niñas para conocer las dificultades que tienen para comprender textos orales en el momento del taller de cuentos que se realiza durante las semanas.

En segundo lugar: Se elaborará un plan de lecturas por placer en el momento de la hora del cuento para fomentar la lectura en los estudiantes

En tercer lugar: involucrar a los padres de familia en la creación de cuentos cortos para utilizar en el momento de la hora del cuento en la lectura por placer.

En cuarto lugar: se desarrollará el trabajo de juegos didácticos con los materiales elaborados por los padres para ejecutar la comprensión de textos orales. Donde tendremos la participación de los niños y niñas con apoyo de la docente de aula.

2.2.4. El papel del juego en el jardín de infantes

Zapata (1990) resalta los resultados obtenidos luego de la aplicación lúdica de actividades en los estudiantes y remarca la importancia en edades 8

Tempranas. Son varios parámetros sobre los cuales se puede denotar la influencia de la aplicación de juego como estrategia educativa en los estudiantes de nivel inicial, como son en la creatividad, imaginación, asimilación de conceptos, y comprensión del contexto. En la misma línea se destaca la capacidad de mejora de la memoria en los niños sobre los cuales se aplicó actividades lúdicas (Bequer, 1993), En conclusión, se presenta resultados por los cuales un niño que usa los juegos grupales para asimilar el proceso cognitivo, aprende a ser sociable, y fortalece el trabajo en equipo, así como el liderazgo y el auto cuidado.

CAPÍTULO III

APORTES Y DESARROLLO DE EXPERIENCIAS

3.1. Aportes utilizando los conocimientos o bases teóricas adquiridos durante la carrera.

El desarrollo del estudio sobre la importancia de los juegos didácticos en la educación inicial en la IE 1736 de la comunidad de Pomporito se sustentó en un marco teórico robusto, adquirido a lo largo de la formación académica. Estos conocimientos fueron fundamentales para estructurar el enfoque del trabajo y garantizar la efectividad de las intervenciones pedagógicas.

En primer lugar, se aplicaron los principios del constructivismo, tal como lo proponen teóricos como Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes enfatizan el aprendizaje a través de la experiencia activa y la interacción social. La comprensión de estos conceptos permitió fundamentar la elección de los juegos didácticos como herramientas clave para fomentar el desarrollo cognitivo y socioemocional en los niños de educación inicial. Este enfoque teórico facilitó la planificación de actividades que no solo promovieran el aprendizaje académico, sino también el desarrollo integral de los estudiantes, considerando sus necesidades individuales y contextuales.

Asimismo, se emplearon los conocimientos adquiridos sobre la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, la cual sostiene que el aprendizaje es más eficaz cuando los nuevos conocimientos se relacionan con la estructura cognitiva previa del estudiante. Este concepto fue esencial al diseñar juegos didácticos que incorporaran elementos del entorno cultural y social de la comunidad de Pomporito, permitiendo que los niños pudieran conectar sus experiencias previas con los nuevos contenidos presentados a través del juego.

La aplicación de teorías de la motivación, como la de Abraham Maslow, también fue crucial para entender las necesidades básicas de los estudiantes y cómo satisfacerlas en el contexto educativo. Esta comprensión teórica permitió diseñar actividades lúdicas que no solo eran educativas, sino también motivadoras, asegurando que los niños se sintieran seguros, valorados y entusiasmados por participar activamente en las actividades propuestas.

Además, los conocimientos sobre evaluación educativa adquiridos durante la formación permitieron implementar un sistema de evaluación formativa y sumativa que midió el impacto de los juegos didácticos en el aprendizaje de los estudiantes. Se diseñaron instrumentos de evaluación que recogieron datos cualitativos y cuantitativos, proporcionando una visión integral del progreso de los estudiantes y la efectividad de las actividades lúdicas en el aula.

Finalmente, la capacidad de integrar la teoría con la práctica fue un aporte significativo en este estudio. Los conocimientos teóricos sobre diseño curricular, planificación educativa y desarrollo infantil fueron traducidos en acciones concretas y efectivas que respondieron a las necesidades educativas de la IE 1736. Este enfoque integrador no solo permitió resolver problemas específicos dentro del aula, sino también generar un impacto positivo y duradero en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

3.2. Desarrollo de experiencias.

Se fundamentó en la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras que utilizaron los juegos didácticos como herramientas clave para el aprendizaje en la etapa de educación inicial. La comunidad educativa de la IE 1736, caracterizada por un contexto sociocultural específico, requirió la adaptación de estrategias metodológicas que atendieran tanto las particularidades de los estudiantes como las condiciones del entorno.

Durante el proceso, se diseñaron y aplicaron diversas actividades lúdicas que integraron elementos culturales locales y contenidos curriculares, fomentando un aprendizaje significativo y contextualizado. Las docentes, aprovechando su formación y conocimiento sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil, seleccionaron cuidadosamente los juegos didácticos que promovieron habilidades

cognitivas, sociales y emocionales en los niños. Estas actividades incluyeron juegos de roles, construcciones con materiales reciclables, y dinámicas grupales, que no solo facilitaron el aprendizaje de conceptos básicos, sino que también fortalecieron la cooperación, el respeto mutuo y la autoexpresión entre los estudiantes.

La implementación de estas experiencias requirió una planificación detallada y la observación continua del progreso de los estudiantes. Las docentes registraron sus observaciones y reflexiones, lo que permitió realizar ajustes en las actividades para mejorar su eficacia y adaptabilidad a las necesidades individuales y colectivas de los niños. Esta retroalimentación constante resultó crucial para asegurar que los juegos didácticos fueran verdaderamente efectivos en la promoción del aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

Asimismo, se llevó a cabo un proceso de evaluación tanto formativa como sumativa, en el cual se analizaron los avances de los estudiantes en diferentes áreas del desarrollo. La evaluación formativa se realizó de manera continua, permitiendo a las docentes ajustar las actividades en función de las necesidades emergentes. Por otro lado, la evaluación sumativa se aplicó al final del periodo, cuantificando los logros alcanzados y proporcionando datos valiosos para futuras intervenciones pedagógicas.

Las experiencias desarrolladas en este estudio también incluyeron la participación activa de los padres de familia y la comunidad, quienes fueron involucrados en el proceso educativo a través de talleres y reuniones informativas. Este enfoque colaborativo no solo fortaleció el vínculo entre la escuela y la comunidad, sino que también promovió una comprensión compartida de la importancia del juego en la educación inicial.

3.2.1. Juego didáctico

Este juego didáctico se viene ejecutando en el taller de lectura por placer con los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1736 de la comunidad nativa de ponporito la comprensión de textos con la finalidad de potenciar sus habilidades, emocionales que les permite estimular las habilidades cognitivas en los niños y niñas es así que nace de la idea de elaborar un plan de juegos didácticos de su propio contexto usando diferentes clases de materiales

Sabiendo que a los niños les llama la atención los juegos y a partir de todo lo detallado se propone a investigar a profundidad sobre los juegos didáctico que pueden ayudar en la mejora y apoyo en la comprensión de textos de los estudiantes del nivel inicial; así nace el interés de la aplicación del presente trabajo de suficiencia profesional y buscar la mejora de la comprensión lectora de los niños de inicia.

Tabla 1
Sesión de Aprendizaje sobre juegos didácticos

Aspecto	Descripción
Tema	Importancia de los juegos didácticos en educación inicial.
Objetivo	Promover el desarrollo integral de los niños mediante el uso de juegos didácticos, fortaleciendo habilidades cognitivas, sociales y motrices, y fomentando el aprendizaje activo a través de la exploración y la interacción.
Competencias	Desarrollo de habilidades cognitivas: <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de colores, formas, y números Desarrollo de habilidades sociales: <ul style="list-style-type: none"> • Cooperación, respeto por las reglas, y trabajo en equipo. Desarrollo de habilidades motrices: <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación mano-ojo y control de movimientos finos.
Inicio	Dinámica de integración: <ul style="list-style-type: none"> • Se comenzó con una conversación guiada para que los niños compartieran experiencias previas relacionadas con los juegos, lo que permitió establecer un ambiente de confianza y observar el interés y conocimiento previo de los estudiantes.
Desarrollo	Introducción de juegos didácticos: <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos seleccionados se diseñaron para desarrollar habilidades específicas como el

	<p>reconocimiento de colores, formas, y números, además de mejorar la coordinación mano-ojo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las actividades se presentaron de manera secuencial, comenzando con tareas más simples y aumentando en complejidad de acuerdo con las capacidades individuales de cada niño. • El docente supervisó y apoyó a los estudiantes, fomentando la participación activa y guiando el aprendizaje en cada etapa.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales didácticos como bloques de construcción de diferentes formas y colores, tarjetas numéricas, y rompecabezas • Recursos visuales y auditivos para captar la atención de los niños, como canciones educativas relacionadas con los conceptos trabajados. • Espacio adecuado y seguro para la realización de actividades físicas y manipulativas.
Cierre	<p>Reflexión grupal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños, guiados por el docente, expresaron sus sentimientos y aprendizajes obtenidos durante la actividad, fomentando la autoexpresión y el pensamiento crítico. • Se reforzaron los conceptos trabajados, y se discutió la importancia de los juegos para aprender y desarrollar habilidades de manera divertida y colaborativa.
Evaluación	<p>Evaluación de logros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se utilizaron técnicas de observación directa para evaluar el nivel de participación, comprensión y habilidades adquiridas por los niños durante las actividades.

-
- El docente registró anécdotas y evidencias del progreso individual, considerando tanto el aspecto cognitivo como el social y motriz.
-

Resultados

Aprendizaje significativo:

Esperados

- Los niños adquirieron conocimientos y habilidades de manera activa y participativa
 - Motivación y entusiasmo en los estudiantes para participar en futuros juegos didácticos y actividades de aprendizaje.
 - Desarrollo de una mayor conciencia sobre la importancia de las habilidades sociales y cooperativas en el entorno de aprendizaje.
-

Nota: Elaboración propia

Figura 1
Observación de tarjetas didácticas



Nota: Obtenidas en el aula de clases

Figura 2
Armando rompecabezas



Nota: Obtenidas en el aula de clases

Figura 3

Observando cuentos, reconociendo algunas palabras



Nota: Obtenidas en el aula de clases

Figura 4

Dando indicaciones sobre la ficha empleada



Nota: Obtenidas en el aula de clases

Figura 5
En convivencia con la naturaleza



CONCLUSIONES

- PRIMERO:** La implementación de juegos didácticos en la IE 1736 de Pomporito resultó en un notable impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes. Las actividades lúdicas no solo facilitaron el aprendizaje académico, sino también promovieron habilidades sociales y emocionales, como la resolución de problemas, la cooperación y la autoexpresión. Este enfoque demostró ser efectivo en abordar múltiples dimensiones del desarrollo infantil.
- SEGUNDO:** Los juegos didácticos se adaptaron exitosamente al contexto cultural y social de la comunidad, integrando elementos locales que hicieron las actividades más pertinentes y significativas para los estudiantes. Esta adaptación cultural fomentó un sentido de pertenencia y reforzó la identidad cultural, destacando la importancia de considerar el entorno local en la planificación pedagógica para lograr una educación más relevante.
- TERCERO:** La participación activa de los padres y la comunidad en el proceso educativo amplificó el impacto de los juegos didácticos. Las actividades colaborativas, como talleres y reuniones, promovieron una mayor implicación y apoyo por parte de las familias, creando un entorno educativo más cohesivo y motivador. Este enfoque integrador demostró ser crucial para mejorar la efectividad de las estrategias pedagógicas aplicadas.

RECOMENDACIONES

- PRIMERO:** Para optimizar el impacto de los juegos didácticos, se recomienda expandir su uso en otras áreas del currículo, integrando nuevas actividades lúdicas que fomenten el desarrollo académico, social y emocional. Evaluar regularmente los resultados permitirá ajustar las estrategias para abordar de manera más efectiva todas las dimensiones del aprendizaje infantil.
- SEGUNDO:** Es fundamental continuar adaptando los juegos didácticos al contexto cultural local, incorporando elementos específicos de la comunidad para mantener la relevancia y el sentido de pertenencia. Involucrar a la comunidad en la creación de estos recursos educativos fortalecerá aún más la conexión cultural y educativa con los estudiantes.
- TERCERO:** Para mejorar la efectividad de los juegos didácticos, se debe fomentar una mayor participación de los padres y la comunidad mediante la organización de talleres y actividades conjuntas. Este enfoque colaborativo incrementará el apoyo familiar, promoviendo un entorno educativo más integrado y efectivo que beneficie a todos los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P. (1963). La psicología del aprendizaje verbal significativo. *Academic Press.*, 42-65.
- Ausubel, D., & Novak, J. (1990). *Psicología Educativa.* . México: Trillas.
- Barbona ,hurtado. (2016).
- Bequer. (1993).
- Guerrero ,Herrera,Rueda, borbua ,Morales. (2020).
- Huizinga. (1978).
- Karl.Groos. (1902).
- Ministerio de Educación. (2020). Guía para la educación inicial en entornos rurales. . *MINEDU.* <https://doi.org/https://www.minedu.gob.pe/guias-educacion-inicial>
- Piaget . (1977). *Teoria del desarrollo Intelectual.* Madrid : Castillo: Catálogo de la biblioteca.
- piaget. (1956).
- Piaget, J. (1972). *La psicología del niño.* . Morata.
- Piaget, J. (1982). *El juicio moral en el niño.* París: Educacion.
- Vigotski, L. (1982). *Pensamiento y lenguaje.* . La Habana: Pueblo y Educación.
- Vigotsky. (1966).
- Vygotsky, L. S. (1978). The role of play in development. *Journal of Child Psychology.* 3(45), 5-17. <https://doi.org/ttps://doi.org/10.1037/h0054345>
- Zapata. (1990).