

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

## **FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**



**Influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.**

**Trabajo Académico.**

Para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial

**Autora.**

**Maritza Amalia Merino Aguilar**

**Tumbes - Perú.**

**2022**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### Influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial

Trabajo académico aprobado en forma y estilo por:

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva (presidente)

.....

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (miembro)

.....

Dr. Andy Figueroa Cárdenas (miembro)

.....

**Tumbes - Perú.**

**2022**

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

## FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



### **Influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial**

Los suscritos declaramos que el trabajo académico es original en su contenido y forma.

Maritza Amalia Merino Aguilar (Autora)

Mg. Adriana Efroggina Ramírez Ojeda (Asesora)

**Tumbes- Perú.**

**2022**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO ACADÉMICO**

Tumbes, a los treinta y uno días del mes de julio del año dos mil veintidós, se reunieron sincrónicamente a través de Google meet, los integrantes del Jurado Evaluador, designado según convenio celebrado entre la Universidad Nacional de Tumbes y el Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, a los coordinadores del programa: representantes de la Universidad Nacional de Tumbes el Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva, el Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, y un representante del Consejo Intersectorial para la Educación Peruana, el Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena, con el objeto de evaluar el trabajo académico de tipo monográfico denominado: *Influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial*, para optar el Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial al señor(a). **MERINO AGUILAR MARITZA AMALIA**

A las doce horas, y de acuerdo a lo estipulado por el reglamento respectivo, el presidente del Jurado dio por iniciado el acto académico. Luego de la exposición del trabajo, la formulación de las preguntas y la deliberación del jurado se declaró aprobado por mayoría con el calificativo de 16.

Por tanto, **MERINO AGUILAR MARITZA AMALIA**, queda apto(a) para que el Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, le expida el título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial.

Siendo las trece horas con treinta minutos el presidente del Jurado dio por concluido el presente acto académico, para mayor constancia de lo actuado firmaron en señal de conformidad los integrantes del jurado.

Dr. Segundo Oswaldo Alburquerque Silva  
Presidente del Jurado  
DNI: 25772336

Oscar Calixto La Rosa Feijoo  
Secretario del Jurado  
DNI: 00230120

Dr. Andy Kid Figueroa Cárdena  
Vocal del Jurado  
DNI: 43852105

## Influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>dspace.ups.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Marcelino Champagnat</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>documentop.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt; 1%</b>
<b>6</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>&lt; 1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica de Trujillo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt; 1%</b>
<b>8</b>	<b>curriculonacionalvirtual2016.blogspot.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt; 1%</b>

  
Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda  
(Autora)

9	<a href="http://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %
10	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
11	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	< 1 %
12	<a href="http://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %
13	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
14	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
15	<a href="http://repositorio.upch.edu.pe">repositorio.upch.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
16	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	< 1 %
17	Submitted to City University of New York System Trabajo del estudiante	< 1 %
18	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	< 1 %
19	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Perú Trabajo del estudiante	< 1 %

  
Mg. Adriana E. Ramírez Ojeda  
(Autora)

20	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	< 1 %
21	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	< 1 %
22	hdl.handle.net Fuente de Internet	< 1 %
23	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
24	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	< 1 %
25	www.somosmamas.com.ar Fuente de Internet	< 1 %
26	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
27	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
28	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	< 1 %
29	www.privaclinic.com Fuente de Internet	< 1 %
30	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
31	sitetatich.e.firebaseio.com Fuente de Internet	< 1 %

  
Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda  
(Amara)

32	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
33	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	< 1 %
34	<a href="http://elprofetavo.blogspot.com">elprofetavo.blogspot.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
35	<a href="http://qdoc.tips">qdoc.tips</a> Fuente de Internet	< 1 %
36	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
37	<a href="http://repositorio.pucp.edu.pe">repositorio.pucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
38	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %
39	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec:8080">www.dspace.uce.edu.ec:8080</a> Fuente de Internet	< 1 %
40	<a href="http://www.tandfonline.com">www.tandfonline.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
41	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
42	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	< 1 %

  
 Mg. Adriana E. Ramírez Ojeda  
 (Asesora)



---

Excluir citas      Activo

Excluir coincidencias      Apagado

Excluir bibliografía      Activo

  
Mg. Adriana E. Ramirez Ojeda  
(Asesora)

## **DEDICATORIA**

A Dios, mí que con su infinito amor me ilumina, protegiéndome para lograr con éxito mis proyectos profesionales y ser feliz.

## INDICE

DEDICATORIA	
RESUMEN.....	13
ABSTRACT .....	13
INTRODUCCIÓN.....	15
CAPITULO I.....	17
1.1.-Antecedentes:.....	17
1.1.1.-Antecedentes Nacionales:.....	17
1.1.2.-Antecedentes Internacionales: .....	19
<b>1.3.- Educación:</b> .....	20
1.4.- Currículo Nacional de Educación Básica: .....	21
1.4. -Educación Inicial: .....	22
CAPITULO II.....	23
EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL .....	23
2.1.- El Aprendizaje: .....	23
<b>2.2.- Logros de Aprendizajes por Repetición:</b> .....	25
2.3.- Aprendizaje por Descubrimiento:.....	25
CAPITULO III .....	27
“EL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL” .....	27
3.1.- Juego:.....	27
3.2- Juego su Concepto:.....	28
3.3.-El juego y sus características:.....	29
4.4.- Principales Tipos de Juegos:.....	29
CAPITULO IV .....	33
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DE INTERES EN EL AULA DE EDUCACIÓN INICIAL .....	33

4.1.- Juego Libre en los Sectores: .....	33
CONCLUSIONES.....	36
RECOMENDACIONES .....	37
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	38

## **RESUMEN**

El presente trabajo académico tiene por finalidad, de dar a conocer la Influencia importante del Juego en el Aprendizaje de los Estudiantes del Nivel Inicial, porque el juego es una actividad libre lo realizan desde que nacen, los niños y las niñas, lo hacen por placer, satisfacción, es espontaneo, potenciando la creatividad, permite actuar con independencia, alegría, es una es actividad cotidiana, necesaria en el entorno educativo para el desarrollo de los aprendizajes de los niños, ellos no necesitan indicaciones para jugar, realizan sus propios juegos, los crean desarrollan y logran aprendizajes. Motivando que en las aulas de educación inicial se ambientan los sectores de interés para que elijan libremente los niños/as donde jugar, como jugar y con quien jugar.

Palabras clave: juego, placer. Aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The uorpose of this academic work is to publicize the important influence of the Game on Learning of the Initial Level Studens, because the game is a free activity, they do it sice they are born, boys and girls do it for pleasur, satisfacci3n,it allows to act independently,joy,it is a daily activity, necessary in the educational environment for the devepment of Children's learning, they do not need instructions to play, they make their own games they créate then they develop andthey achive learning, Motivating that in the initial education classrooms the sectors of interest are set so play, how and with wom to play

Keywords: game,pleasure, learning.

## INTRODUCCIÓN

En este trabajo Académico denominado Influencia Del Juego En El Aprendizaje De Los Estudiantes Del Nivel Inicial, parte de la necesidad de dar a conocer la importancia del juego para facilitar los aprendizajes en el nivel inicial. Siendo el juego una actividad vital e innata en los niños y niñas, en el aspecto educativo es en el nivel inicial que tenemos los principios que orientan el nivel inicial uno de ellos es el juego libre.

Es así como se reconoce en el currículo de educación básica regular de nuestro sistema educativo, considera que el juego es una actividad muy importante en los niños y niñas, durante el juego los niños, los liberan tensiones emocionales, ya que es espontáneo y placentero predispone al estudiante a lograr sus aprendizajes con plenitud, potenciando su desarrollo integral, por al desarrollar la actividad del juego los niños corren saltan, dialogan y escenifican vivencias cotidianas desarrollando su creatividad, sus habilidades morales, cognitivas y socioemocionales.

El juego es libre autónomo, permite en los niños y niñas conocerse a sí mismos, reconocer su entorno predisponiéndose a la investigación adquiriendo nuevos conocimientos, con las interrogantes ¿Qué importancia tiene el juego en los niños y niñas del nivel inicial? ¿cómo el juego es un medio para que los niños y niñas logren aprendizajes significativos? ¿es a través del juego que los niños se predisponen al logro de nuevos conocimientos? ¿cómo en el aula de educación inicial se puede fortalecer la actividad del juego en los niños/as?

Es así como formulamos los objetivos de esta investigación:

Objetivo General:

- Explicar la importancia del juego en los niños y niñas del nivel inicial.

Objetivos Específicos:

- Potenciar el aprendizaje a través del juego en los niños y niñas del nivel inicial

- Demostrar la necesidad de implementar los sectores de interés en el aula del nivel inicial.

En el contenido de este trabajo académico, se ha tenido en cuenta cuatro capítulos de la siguiente manera:

Capítulo I: se consideró a los antecedentes: nacionales e internacionales y los conceptos de Educación, Currículo Nacional de Educación Básica, y Educación Inicial.

En el capítulo II: El Aprendizaje de los Estudiantes del Nivel Inicial. Logros de aprendizajes por repetición, aprendizaje por descubrimiento.

En el capítulo III: El juego en el nivel inicial, su concepto, el juego y sus características, principales tipos de juego.

Capítulo IV: Juego libre en los sectores de intereses en el aula de educación inicial, juego libre en los sectores.

En las conclusiones se concluyó con la importancia de los juegos en los niños y niñas del nivel inicial y en las sugerencias tenemos: que los docentes y padres de familia, respeten y dejen jugar a los niños y niñas.

Finalizando con las referencias bibliográficas.

Es propicio expresar el agradecimiento a la Universidad Nacional de Tumbes por haber considerado dar oportunidad para seguir capacitándose los y las docentes con la segunda especialidad.



## CAPITULO I

### ANTECEDENTES

#### 1.1. Antecedentes Nacionales:

(Tuni P, 2017), la educación es uno de los aspectos vitales en toda sociedad y está abierta a todos los sectores por lo que debe tener la mayor importancia en las etapas iniciales por ser el eje o fundamento principal de la educación para todos.

Los niños de cinco años demuestran sus habilidades fundamentales, el programa pretende potenciar su aprendizaje a través del uso y aplicación del juego libre en el currículo, en el currículo propuesto se utilizan para evaluar las metas de todos los participantes, a lo largo del currículo ayudará entender cómo se siente frente a sus compañeros, el apoyo que brinda, el respeto que tiene por las reglas del juego, y mostrar lo que ha aprendido en cuanto a los aspectos simbólicos de la representación.

(Guevara T & Pérez L, 2018) Como docente sabemos que la educación en todos los niveles es un proceso muy complejo, por eso es importante difundir conocimientos, valores y habilidades, y valorar las capacidades de los estudiantes, se puede decir que la escuela es un espacio importante para garantizar la formación integral de niños y niñas, que sea propicia para el desarrollo de capacidades, habilidades y actitudes.

En la presente investigación tuvo como objetivo analizar el juego como medio de aprendizaje primario en los niños de 3 años de la IE número 227722 “Alfa y Omega” de la región Pueblo Nuevo, provincia de Chincha. Esto planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera los juegos son parte de cómo aprenden los niños y niñas en el inicio del 3er grado?

Nuestro estudio está dividido en IV Capítulos; en el Capítulo I se plantea el problema; en este capítulo se encuentra: el planteamiento y formulación del problema los objetivos justificación y limitadores En el Capítulo II, contiene el marco teórico, considera los antecedentes internacionales, nacionales y locales, así como las bases teóricas, hipótesis y las variables de estudio y definición de términos. En el capítulo III Revelar el método de investigación, alcance de la investigación, tipo de investigación, nivel, método y diseño, población. Muestras y muestras, técnicas de recogida y tratamiento de datos. El cuarto capítulo presenta los resultados de la investigación en forma de tablas de frecuencia y estadísticas, y da sus explicaciones y discusiones; finalmente, saca conclusiones y sugerencias. Sabemos que el juego es fundamental para el desarrollo de un niño, aunque para los niños y niñas no hay diferencia entre jugar y aprender, sin embargo, estamos seguros que a través del juego desarrollan la psicomotricidad y aprenden a llevarse bien con los demás.

Cuando juegan, prueban diferentes técnicas para encontrar lo que funciona mejor para ellos y se frustran cuando no pueden hacer las cosas que les interesan. El juego es la forma más importante en que los niños y niñas aprenden las tareas más importantes a esta edad, como jugar con otros niños, interactuar con otros adultos y comprenderse a sí mismos como seres sociales.

Es importante motivar a los niños de la misma edad, por eso el juego es importante para los niños a partir de los 3 años. Un niño pequeño (menor de dos años) juega con su pareja uno al lado del otro, aparentemente sin siquiera mirarse, pero desde los dos años disfruta jugando y aprendiendo unos de otros.

Para los niños y niñas del nivel elemental, el juego es un medio de compromiso entre el desarrollo intelectual y las dimensiones cognitivas superiores como la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, etc. Que aprendan a comprender el mundo que les rodea.

El juego es una forma de aprender e interactuar con otros en el aprendizaje de los niños de 3 años en las primeras etapas, por lo que se deben considerar las teorías cognitivas y biológicas al planificar y ejecutar las lecciones.

## **1.2. Antecedentes Internacionales:**

(Palacios T, 2019) La propuesta, presentada en el ciclo escolar 2019-2020 de la unidad educativa Manuel Agustín Aguirre Inicial 2 subniveles (de 4 a 5), demuestra los beneficios del juego como estrategia de aprendizaje del desarrollo del lenguaje para niños y niñas de 4 a 5 años. A través del método estrategias para la crianza, los niños 7a reconocerán y utilizarán el juego como una herramienta que les permitirá conectarse, aprender, descubrir, explorar, experimentar y al mismo tiempo empezar a fortalecer su lenguaje a través de las interacciones con los demás. También te ayudará a comprender sentimientos, pensamientos, pensamientos, emociones y a desarrollar tu imaginación y creatividad para su pleno desarrollo.

La tipología propuesta se basa en el trabajo lúdico como estrategia de mejora del lenguaje. Dado que el juego es un elemento esencial en la vida de un bebé, este es su principal interés en las etapas iniciales. Por falta de material didáctico y espacio suficiente. Con contexto nacional e internacional relevante al tema, demuestra su misión y visión. Entre nuestros objetivos: Objetivo general: Elaborar una propuesta metodológica lúdica como parte de la unidad educativa Manuel Agustín Aguirre Primaria 2 (4 a 5 años) 2019-2020 Estrategias de Aprendizaje Desarrollo del Lenguaje para el Año Académico. Promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito, mejorando así su comprensión lectora y ampliando su vocabulario. Objetivos Específicos: Analizar la influencia del juego a través del trabajo en grupo y sus diferentes manifestaciones e identificar mediante la observación como los niños y las niñas emplean el lenguaje oral 3n el juego características y sus formas. Diseñar una propuesta pedagógica que le permie al maestro utilizar el juego como estrategia para dinamizar los procesos de comunicación oral de los niños. Con sus fundamentos teóricos como el concepto del juego, definición del juego en el aprendizaje escolar, funciones del juego, el juego estimula la sociedad, el juego permita la autoexploración.

Las técnicas utilizadas se elaboraron actividades diarias planificadas de acuerdo a los parámetros establecido en el currículo de educación inicial con las estrategias metodológicas basadas en el juego.

Teorías sobre el desarrollo del juego, teoría de la relajación de Moritz Lazarus.

La propuesta beneficiará a estudiantes y docentes al facilitar el proceso de enseñanza para lograr un desarrollo significativo e integral de los niños.

En la primera parte, la investigación científica y pedagógica tiene como objetivo recopilar información que sustente y contribuya al desarrollo de la propuesta. La segunda parte aborda dónde ocurren las actividades recreativas utilizadas para reforzar el lenguaje del juego en los entornos escolares.

sacar conclusiones y recomendaciones. Bibliografía completa y 14 anexos, fotografías y encuestas.

(Leyva G., 2021) Esta investigación se realizó en la I.E. N° 22772 “Alfa y Omega” Del Distrito de Pueblo Nuevo, Provincia de Chincha. La consideración del juego como medio de aprendizaje en la educación infantil, la presentación de contextos nacionales e internacionales, y el planteamiento del problema, identificando el juego como estrategia pedagógica en la educación infantil, muestran que los docentes en el aula siguen desconociendo sus implicaciones. El recreo es un espacio donde los niños y niñas pasan un buen rato con sus compañeros, y el disfrute es su seña de identidad. Estos momentos solo los da el profesor.

### **1.3. Educación:**

Para (Ospina M, 2015) La educación, como proceso cultural de gran diversidad y complejidad, sitúa a las personas como eje central, en tanto les permite desarrollar diferentes relaciones entre sí, entre sí, con la naturaleza y el medio ambiente. Los encargados de este proceso deben tener en cuenta que la educación tiene

unas características únicas que involucran dos aspectos fundamentales: uno corresponde al espacio. La época y agencia que la desarrolló y otra que vio en la educación una necesidad y un deber social que permitía a los individuos reconocer y adoptar las normas necesarias para vivir y encajar en sociedad. Esto quiere decir que la educación permanente se trata de aprender a vivir y convivir, lo que significa que la educación se construye sobre los cuatro pilares básicos propuestos por Delors (1996), para que las personas puedan aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a vivir.

La educación es una forma de cambiar al ser humano e incluso a la sociedad, es así como se debe promover que los niños y niñas en las aulas de educación primaria logren aprendizajes importantes a través del proceso del juego, el aprendizaje se logrará de una forma amena, sin desorden, sin tareas, Tales como las boletas de calificaciones, el dibujo de planos y el coloreado para indicarlos, a menudo son realizados por maestros que son responsables del aula de educación inicial, no del nivel inicial o que no planifican sus lecciones o que desconocen el proceso mediante el cual los niños logran logros importantes. aprendizaje, excepto para los niños También inhibidos por las oportunidades para desarrollar la creatividad, la exploración, el descubrimiento, la curiosidad, la autoexpresión, el conocimiento, la percepción, la creación, el cumplimiento de experiencias concretas motivadoras y significativas, todo esto se logra a través del juego porque refuerza el fluir.

#### **1.4.- Currículo Nacional de Educación Básica:**

(MINEDU, 2016) Es la base para el desarrollo de planes y herramientas curriculares para la educación básica regular, la educación básica alternativa y la educación básica especial, así como para la diversificación a nivel regional y de instituciones educativas. Asimismo, los cursos son un componente explícito de las políticas e iniciativas para mejorar la inversión. Gestión y fortalecimiento de capacidades sectoriales, infraestructura y transformación de espacios educativos, recursos y materiales educativos, política docente y evaluación estandarizada. (pág. 8)

La educación enfrenta nuevos desafíos, la lectura y la escritura siguen siendo importantes, hablar de que una persona es analfabeta no es solo prueba de que lee y escribe, en la época actual de cambios tecnológicos, incluso se potenciará la capacidad para enfrentar desafíos. Las matemáticas también han cambiado, y ahora es imposible dominar las cuatro operaciones y la ley de tres como antes.

El sistema educativo considera la ciudadanía, los derechos de las personas con los estándares de inclusión, justicia y equidad en nuestra sociedad, también considera una jerarquía de valores que orienta la búsqueda del bienestar individual, la libertad y las decisiones individuales deben ser consideradas dentro de los límites establecidos. por el respeto para el sostenimiento de la sociedad Principios y valores del modelo democrático. Asimismo, con la transformación radical del trabajo en el siglo XXI, una riqueza de información y formación colectiva para la profesión competente.

#### **1.4. Educación Inicial:**

Es el primer nivel de educación básica regular en el sistema educativo peruano. Para atender mejor a los niños, se consideraron dos ciclos. El primer ciclo es para niños menores de tres años y el segundo ciclo es para niños de entre tres y cinco años.

Según (MINEDU, 2016) En este nivel se promueve el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, íntimamente relacionado y complementario con la labor educativa de la familia, ya que ésta es la primera y principal institución asistencial y educativa en los primeros años de vida del niño. , constituye el primer espacio público para que niños y niñas se desarrollen como ciudadanos en un entorno comunitario. (pág. 14).

## CAPITULO II

### EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL

“Educación es temprar el alma para la vida”, Pitágoras.

#### 2.1. El Aprendizaje:

Jean Piaget: Propone que el aprendizaje requiere de un desfase óptimo entre los esquemas que ya posee el estudiante y los nuevos conocimientos propuestos “Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que posee el sujeto, éste no podrá atribuirle ningún significado y el proceso de enseñanza fallan la Orientación. Sin embargo, si no hay resistencia al conocimiento y los estudiantes pueden agregarlo a su programa hasta cierto punto, entonces el proceso de enseñanza/aprendizaje se realizará correctamente.

Pérez Gómez (1988) Lo define como “los procesos subjetivos de captación incorporación que el individuo recibe en su intercambio continuo con el mundo.

Para lograr el aprendizaje se debe pasar por un proceso de formación, teniendo en cuenta la madurez de adquisición de conocimientos que se logra durante el desarrollo holístico, considerando que cada competencia requiere de una estructura mental bien diseñada, la cual se adquiere y madura a través de la experiencia y el aprendizaje, a través del Desarrollo adecuado de la conceptualización, comprensión, análisis, síntesis, juicio, juicio de valor, razonamiento a través del desarrollo de habilidades enseñables relacionadas con sus dimensiones físicas, motrices, estéticas, cognitivas, emocionales, éticas, sociales, culturales, teniendo en cuenta que cada

estudiante tiene su propio estilo y estilo de aprendizaje desde la escuela primaria en adelante, a menudo a través del juego y las actividades.

Tenemos teorías que nos ayudan a comprender y controlar el comportamiento humano, nos brindan estrategias, explican cómo los agentes adquieren conocimientos y aprenden, y mejoran el comportamiento de los individuos y las sociedades. A través del proceso de aprendizaje y la estrategia se mejorará el aprendizaje para adquirir conocimientos, algunos comparten ideas entre ellos, en otros son exclusivos.

Teoría de Bruner: Se basa en la teoría de Piaget y Vygotsky, lo que tienen en común es la interacción y el diálogo, los puntos clave de sus teorías, comparten la creencia de que muchas funciones interpersonales se originan en las relaciones interpersonales, y sus teorías no son contradictorias. entre sí Sin embargo, la teoría establece una correlación entre el desarrollo del lenguaje y el desarrollo cognitivo.

Teoría de Lev Semenovich Vygotsky: Su teoría se basa en el desarrollo de los procesos mentales superiores, considerando que los estudios psicológicos son el estudio de los procesos de cambio, y al reaccionar ante las situaciones, las modifican. Siempre ha defendido el papel de la cultura, primando la relación entre el individuo y la sociedad.

Teoría Jean Piaget (1896-1980): Fue el primer psicólogo en realizar un estudio sistemático del desarrollo infantil, y su teoría se conoció como la teoría del desarrollo cognitivo porque influyó en la manera de entender el desarrollo de los niños, viéndolos como pequeños científicos tratando de explicar el mundo, con su propia lógica. y forma de pensar Aprenden en patrones de desarrollo predecibles a medida que maduran e interactúan con su entorno. Distingue cuatro estados de desarrollo cognitivo, enfatizando la comprensión del desarrollo intelectual humano, nuevas formas de pensar y reorganizar el conocimiento, nuevo estado de equilibrio.



## **2.2. Logros de Aprendizajes por Repetición:**

(memorización) Una forma de aprender es a través de la repetición, muchas veces, otras se pueden ir agregando de manera incremental hasta que se quede en la memoria y lo puedan reproducir, pero no tiene mucho sentido porque los estudiantes carecen de aprendizajes previos relevantes y el conocimiento almacenado no funciona. con él En el caso de interacción de conocimientos existentes, aprender y memorizar datos, conceptos, etc. se lleva a cabo a través de un proceso repetitivo en el que los conocimientos adquiridos se olvidan después de un período de tiempo.

El aprendizaje en la educación temprana requiere energía para desarrollar conexiones neuronales y, a menos que algo sea automático, se necesita más energía para hacer esas conexiones. Basado en la experiencia previa, la repetición y la práctica porque ayuda a mejorar el aprendizaje del neuroprocesador del cerebro, encontrar formas de practicar el dominio, la retención y el refuerzo del conocimiento, la repetición es necesaria porque ayuda a dominar las habilidades y lograr el éxito, aprendiendo a través de la repetición Autodisciplina y la reflexión crítica, que es como se mejora la motricidad y la coordinación fina y gruesa, aprendiendo a distinguir los cambios y diferencias en el entorno, desarrollando la confianza necesaria para avanzar e interiorizar conceptos.

## **2.3.- Aprendizaje por Descubrimiento:**

(Jerome Bruner) Se basa en que los individuos reciben, procesan, organizan y recuperan la información que reciben de su entorno como un modo de aprendizaje, el desarrollo cognitivo se da en un modo activo de acción, el modo icono está representado por imágenes y los símbolos por el lenguaje.

El método del descubrimiento es el principal método de transmisión del contenido de las cosas, ya que todo conocimiento real se aprende por sí solo, el significado es exclusivo del descubrimiento creativo y no lingüístico, además el

conocimiento del lenguaje es la clave de la transmisión, es el descubrimiento que organiza lo aprendido de manera eficaz Contenido, porque es la única fuente de motivación y confianza en sí mismo, y la única manera de garantizar la preservación de la memoria. Así que cada niño debe ser un pensador creativo y crítico.

## CAPITULO III

### EL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL

#### 3.1.- Juego.

Según (Ospina M, 2015) El juego constituye la principal ocupación del niño y un papel muy importante ya que le permite estimularse y lograr un mayor desarrollo en diferentes dominios como el psicomotor, cognitivo y socioemocional. Además, los juegos para niños tienen una finalidad educativa y también ayudan a potenciar su creatividad, por lo que se considera un medio eficaz para comprender la realidad.

Finalmente, el juego como método ya es motivador por derecho propio: da sentido a lo que hacen los niños, tiene un impacto en ciertas actitudes y los juegos sirven como recurso didáctico debido a su potencial motivador y de transferencia (Interiorización de los niños a través del juego). integra principios metodológicos y es un refuerzo inconsciente del juego como herramienta de aprendizaje que estimula la acción, la reflexión, el lenguaje y la interacción del niño con el mundo que le rodea. (pág. 32).

Cuando observamos a los niños y niñas jugando libremente en el aula, podemos ver que rápidamente forman un pequeño grupo para jugar, asignando sus roles para jugar, donde intercambian ideas y se responsabilizan, desarrollando un potencial. La práctica de la creatividad, el intercambio de experiencias, la generación de nuevos conocimientos, la conectividad, la comunicación, los valores, la ética y la estética, la interacción con el entorno para generar experiencias placenteras. Esto lo vemos todos los días en el salón de clases en el área de interés, así son ellos en el área familiar, donde disfrutaban mucho jugando, jugando al hijo enfermo, uno al padre, el otro a la madre del hijo, al médico, Ya recetando medicamentos y diciéndole a mi hijo que estoy tomando medicamentos o que te van a poner una inyección crea un escenario

típico por el que pasan en casa, por lo que sin saberlo desarrollan el arte y la creatividad.

### **3.2- Juego su Concepto:**

Según (Acuña C & Gutierrez H, 2018) El juego es una actividad física y mental que brinda placer, diversión y disciplina a quienes participan en él, permitiéndoles tener momentos de disfrute. El juego es voluntario y voluntario, es elegido libremente por quienes lo jugarán debido a su carácter no obligatorio. Jugar es una actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar a los niños de manera holística, seguro que no hay diferencia entre educar y jugar, cualquier juego presenta nuevas necesidades de aprendizaje y se convierte en un aprendizaje ameno, por lo que sería el más adecuado. método de educación. (págs. 30-31)

El juego es una estrategia didáctica muy importante en las primeras etapas ya que tanto a los niños como a las niñas les encanta jugar y lo hacen de forma espontánea por lo que en el aula se habilitan zonas con espacios específicos para que puedan realizar las actividades diarias Programar un tiempo para que los niños y niñas jugar, divertirse, sentirse bien y divertirse felizmente en áreas de su libre elección antes de comenzar las lecciones.

Para Piaget, el juego es una actividad que cambia la personalidad de un niño asimilando el mundo que el niño le ofrece al ego.

A través del juego se favorece el desarrollo integral de los niños y niñas ya que desarrollan diferentes actividades durante el desarrollo de actividades lúdicas, algunas casitas, en comercios, cuando están al aire libre corren, saltan, dan vueltas, etc, que es como se desarrollan a través del esfuerzo físico y cognitivo, aumentan su lenguaje hablado, comunican conocimientos, practican y aprenden valores.

Es así como tenemos diferentes autores pensando en los juegos, permitiendo clasificarlos según su función e intención, considerando teorías como:

### **3.3.-El juego y sus Características:**

Los juegos pueden ser educativos, contribuyen a la estimulación física y mental.

Es el juego, una forma en la que los humanos nacen para actuar.

Es una forma de actividad de aprendizaje que proporciona alegría, diversión, entretenimiento y satisfacción.

Es una fuente de alegría.

Permite hacer muchas cosas, por lo que debe integrarse como parte de lo que enseñamos a los niños y niñas.

Los niños ponen en práctica todas sus habilidades y descubren lo que pueden hacer, dándoles la oportunidad de expresar sus inhibiciones y limitaciones.

Así, a través del juego, los adultos pueden enseñar a los niños, proyectar sus miedos y ansiedades y validar sus ideas sobre sí mismos, los demás y la forma en que se relacionan con los demás.

### **4.4.- Principales Tipos de Juegos:**

En cuanto a los tipos de juegos, se consideran juegos tradicionales, juegos populares, juegos de rol, juegos, juegos cooperativos, juegos de mesa y juegos electrónicos.

**Juegos Tradicionales:** Son juegos típicos de una región en particular y se juegan con el cuerpo sin juguetes. Se transmiten de generación en generación. Es una expresión social y cultural de la adaptación humana.

Piensa en los juegos tradicionales como un recurso didáctico psicológico que favorece el desarrollo social. Por ello, los educadores deben propiciar ambientes de juego rodeados de amor, tanto a nivel emocional como cognitivo. Seguro y bueno para el proceso emocional de los niños y niñas.

A través de los juegos tradicionales, tenemos una fuente importante de nuestra identidad. Los valores tradicionales y profundos de la cultura pop son multifacéticos, por lo que están interrelacionados con todos los aspectos de la vida social.

Recuerda algunos juegos que jugamos en alguna etapa de nuestra infancia ej: maceta, escondite, gallina ciega, saltar la cuerda, trompo, yo-yo, enhebrar, canicas, rayuela, cordón, círculo ej: tirula, mulata verde y más.

Juegos Populares: Son juegos espontáneos, creativos y motivadores, se transmiten de padres a hijos y forman parte de la cultura de una nación.

Juegos de mesa, se juegan en el avión, en el tablero, según las reglas del juego, pueden participar dos o más personas, algunos son casinos, algunos son razonamiento lógico, destreza, damas, como Ludo, ajedrez, Monopoly, etc.

Videojuegos: Se realiza a través de una pantalla, que puede ser un televisor, computadora, tableta o teléfono. Es una aplicación interactiva orientada al entrenamiento, a través de cientos de controles con mandos, permite simular la experiencia en pantalla.

Juego de roles: los niños y niñas interpretan un personaje que los caracteriza, acompañado de una historia o drama, con diálogo, describiendo sus acciones, sin

ninguna guía, con la originalidad y el ingenio y la imaginación como contenido principal del juego.

Juegos cooperativos: es un juego que los niños y niñas, lo realizan en equipo, los integrantes juegan en equipo y el éxito, es el logro de todo el equipo.

Según (Guevara T & Pérez L, 2018) cita a Piaget, J (1961) la formación del símbolo en el niño, realizó una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello ha establecido “estados evolutivos” en los que predomina una forma determinada del juego” (pág. 33) .

El momento de predominio de ciertas formas de juego de Piaget se refiere a: Etapa sensoriomotora (0-2): Desde el nacimiento en adelante los niños muestran movimiento y comienzan a manipular y observar personas y objetos. Por ello se recomienda que en esta etapa los juguetes favorezcan la curiosidad y la sorpresa y estimulen el movimiento, manifestándose en los recién nacidos, como podemos ver cuando un adulto pone los dedos en la palma de la mano y con los meñiques la ajusta y sonríe, ya que ha crecido, ya está agarrando objetos, tirándolos, le alcanzan y volviéndolos a tirar. Los ejercicios funcionales son beneficiosos para el desarrollo sensorial (práctica con objetos), coordinación de movimientos y desplazamientos. (coordinación motora gruesa, desarrollo del equilibrio estático y dinámico (ejercicio con el propio cuerpo), coordinación mano-ojo.

Etapa preoperacional (0-6): A partir de los 2 años, niños y niñas, casi 2 años, juegan el juego solos, sin tener en cuenta a otras personas, luego tenemos juegos paralelos, presentados entre los cuatro años, en este juego Aquí parece que los niños están jugando juntos, pero no hay relación entre ellos, a veces juegan por imitación, así que observa que cambian sistemáticamente.

El juego compartido surge a los cuatro años, ya son organizados, tienen mayor control sobre sus movimientos y requieren más atención de los adultos, adquieren habilidades expresivas para representar experiencias reales o imaginarias en su vida cotidiana, a través de este juego apreciamos beneficios como comprender y asimilar el entorno, aprender roles sociales, normas de comportamiento, valores, socialización, favorecer la imaginación, la creatividad, la interacción con los pares y el desarrollo del lenguaje oral.



## CAPITULO IV

### JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES DE INTERES EN EL AULA DE EDUCACIÓN INICIAL

#### 4.1. Juego Libre en los Sectores:

Según (López H, 2017) El juego libre en los sectores, tal y como aquí lo entendemos, tiene algunas características importantes a ser tomadas en cuenta: “La hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo, a. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya en su propia creación. b. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas como sí. Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca Como si fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba como si fuera un caballo. c. El afecto positivo siempre acompaña al juego, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego. d. El juego es flexible pues impredecible. Ni el niño se sabe qué viene ni como termina, e. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el viaje, el desarrollo mismo de cada parte del juego. En este sentido, el juego es siempre en tiempo presente.” (pág. 22).

Las actividades gratuitas en el aula deben implementarse de acuerdo con el plan del maestro. En el aula de primaria, el maestro promueve constantemente la implementación del vínculo de interés. A través del vínculo de interés, los niños interactúan, lo que favorece las actividades de entretenimiento, lo que permite que los niños y las niñas desarrollen su creatividad, lo que propicia que Cree su propio

aprendizaje porque el sector del juego libre les brinda experiencias específicas que contribuyen a aprendizajes importantes, permitiéndoles mejorar su lenguaje hablado, desarrollar sus habilidades sociales, sentirse seguras y moverse con libertad y espontaneidad, precisamente por todos los beneficios que estos sectores ofrecen a los niños, con el fin de brindarles a los niños un ambiente propicio para la libertad de elegir dónde, cómo, con quién y qué jugar.

Los sectores de interés que no deben faltar en un aula de educación inicial son:

Sector familiar: niños y niñas, este es su sector favorito para jugar, como su nombre indica, se realiza con juguetes típicos del hogar, como juego de comedor, cocina, vajilla, vajilla, recámara, tabla de planchar, etc. Aquí podemos ver Cuando los niños representan sus experiencias en casa, puede verlos representar a mamá y papá, un hijo enfermo, una visita al médico, el nacimiento de un hermanito y más.

Departamento de construcción: Se realiza con bloques lógicos, macetas cónicas de madera de diferentes tamaños, cajas modestas, envases de plástico para champú, algunos animales del árbol, etc. En esta zona también es muy popular entre los niños, sobre todo los niños, donde juegan y construyen puentes, casas, edificios, carretas, etc., y los niños se alegran mucho cuando se dan cuenta de que está por comenzar otra actividad, se sienten ese tiempo ha pasado rápido.

Departamento de música: se realiza con panderetas, tambores, quena, clarinete, cajón, xilófono y radio, CD, etc. A través de este departamento se fortalecen los factores sensoriales, intelectuales, motores y emocionales, importantes habilidades involucradas en el aprendizaje escolar, la memoria, la concentración, la atención, la motricidad fina y gruesa.

Departamento de Artes Plásticas: Realizar con plastilina, pinturas, crayones, chapas, abalorios, revistas, etc. El arte inspira a los niños a participar en una variedad de actividades y juegos.

Produce en los niños y niñas la expresión estética de su mundo interior de forma libre y espontánea.

## CONCLUSIONES

**Primera:** La importancia del juego para los niños y niñas en la etapa primaria es por eso que a través del juego se transmiten conocimientos, valores y habilidades en la interacción, lo importante en la etapa primaria es asegurar la formación integral de los niños y niñas, que sea propicia al desarrollo del lenguaje oral y de las habilidades, destrezas y actitudes. Los juegos para niños y niñas brindan momentos de disfrute y alivian la tensión emocional.

**Segunda:** El aprendizaje de los niños en la etapa primaria se potencia a través del juego, y es trascendente, porque en esta actividad podemos identificar las necesidades educativas de los niños, dar a conocer mejor a los docentes y organizar sus actividades de aprendizaje. Es más fácil para los estudiantes completar sus estudios en beneficio de los estudiantes.

**Tercera:** Demuestra la necesidad de implementar la división de intereses en el salón de clases en el nivel junior. Dado que la principal actividad de los niños y niñas es el juego, por eso no deben faltar en el aula piezas interesantes para principiantes.

## **RECOMENDACIONES**

- Los maestros y los padres dejan que los niños y las niñas jueguen libremente.
- Dedicar un espacio adecuado para niños y niñas e implementar en áreas de su elección o donde elijan jugar y con qué juguetes eligen jugar y con qué juguetes quieren jugar.
- No se debe obligar a los niños a jugar. Porque el juego se presenta de forma espontánea y gratuita.
- Implementación de industria juguetera estructurada y no estructurada.
- La docente del nivel inicial considerara al juego libre como momentos pedagógicos para potenciar los aprendizajes.

## REFERENCIAS CITADAS

Acuña C, O., & Gutierrez H, M. N. (2018). *tesis*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA, HUANCVELICA, Perú. Recuperado el 06 de abril de 2022, de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018\\_ACU%C3%91A%20y%20GUTIERREZ%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_ACU%C3%91A%20y%20GUTIERREZ%20(1).pdf)

Acuña C, O., & Gutierrez H, M. N. (2018). JUEGOS TRADICIONALES EN LAS NOCIONES ESPACIALES EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 744 GARBANZO PUCRO - HUANCVELICA. *TESIS*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA, HUANCVELICA, PERÚ. Recuperado el 03 de abril de 2022, de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018\\_ACU%C3%91A%20y%20GUTIERREZ.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TESIS-EDUC-INICIAL-2018_ACU%C3%91A%20y%20GUTIERREZ.pdf)

Guevara T, D., & Pérez L, D. C. (2018). “EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL. *TESIS*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA, HUANCVELICA, Perú. Recuperado el 04 de abril de 2022, de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2041/TESIS-SEG-ESP-EDUC-2018-GUEVARA%20Y%20PEREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guevara T, T. D., & Pérez L, D. C. (2018). “EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL NIVEL INICIAL. *TESIS*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA , Bogotá, Colombia. Recuperado el 16 de febrero de 2022, de <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2041>

Leyva G., A. M. (2021). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. *Tesis*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Recuperado el 04 de ABRIL de 2022, de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

López H, L. (2017). UTILIZACIÓN DEL JUEGO LIBRE EN SECTORES PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DEL PRONOEI UNUNCHIS DE LA CIUDAD DE CUSCO 2015. *TESIS*. UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO, PUNO, Peru. Recuperado el 08 de ABRIL de 2022, de [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9540/L%C3%B3pez\\_Huilla\\_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9540/L%C3%B3pez_Huilla_Laura.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

MINEDU. (02 de junio de 2016). *Curriculo Nacional de la Educación Basica*. (MINEDU, Editor, & MKINEDU, Productor) Recuperado el 07 de abril de 2022, de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

MINEDU. (01 de enero de 2017). EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR. (MINEDU, Ed.) Lima, Perú. Recuperado el 01 de abril de 2022, de Programa curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ospina M, M. P. (2015). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR. *Trabajo de grado*. UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, 2015, Ibague, Colombia. Recuperado el 16 de febrero de 2022, de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Palacios T, C. d. (2019). PRPUESTA METODOLÓGICA BASADA EN EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL SUB NIVEL DE INICIAL 2 (DE 4 a 5 ) EN LA UNIDAD EDUCATIVA MANUEL AGUSTÍN AGUIRRE DEL PERÍODO LECTIVO 2019-2020. *PROPUESTA METODOLÓGICA*. UNIVERSIDAD POLITECNICA SALECIANA, CUENCA, ECUADOR. Recuperado el 01 de ABRIL de 2022, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>

RAE;. (2014). Diccionari de la Lengua española. Recuperado el 06 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/receptivo>

Tuni P, L. (2017). EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 584-MARANGANI, CANCHIS-CUSCO. *tesis*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA, Arequipa, Perú. Recuperado el 16 de febrero de 2022, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>