



UNIVERSIDAD
MARCELINO
CHAMPAGNAT

ESCUELA DE POSGRADO
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN
**GESTIÓN ESCOLAR CON
LIDERAZGO PEDAGÓGICO**

TRABAJO ACADÉMICO

**GESTIÓN CURRICULAR EN EL USO DEL JUEGO COMO
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL LA NEGRITA DEL DISTRITO AREQUIPA –
AREQUIPA**

AUTOR: Elizabeth Cutipa Gonzales

ASESOR: Arlinda Rocio Ollancaya Zapata

Trabajo Académico para la obtención del Título de Segunda Especialidad
en "Gestión Escolar con Liderazgo Pedagógico"

Arequipa – Arequipa Norte - diciembre 2018



PERÚ

Ministerio
de Educación



Dedicatoria

A la memoria de mi querido padre, y a mi madre, quienes sirvieron de inspiración para seguir adelante.

ÍNDICE

Resumen	V
Presentación	6
	Pág.
Capítulo I: Identificación del problema	
1.1 Contextualización del problema	8
1.2 Diagnóstico y descripción general de la situación problemática	10
1.3 Formulación del problema	13
1.4 Planteamiento de alternativa de solución	15
1.5 Justificación	17
Capítulo II: Referentes conceptuales y experiencias anteriores	
2.1 Antecedentes de experiencias realizadas sobre el problema	18
2.1.1 Antecedentes nacionales	18
2.1.2 Antecedentes internacionales	20
2.2 Referentes conceptuales que sustentan la alternativa priorizada	21
2.2.1 Gestión Curricular	21
2.2.1.1 Definición de gestión curricular	21
2.2.1.2 Principios de la gestión curricular	22
2.2.2 Monitoreo acompañamiento y evaluación	22
2.2.2.1 Monitoreo y sus estrategias	23
2.2.2.1.1. Estrategias de Monitoreo	23
2.2.2.2 Acompañamiento y sus estrategias	23
2.2.2.3 Evaluación y tipos de evaluación	24
2.2.3 Comunidad profesional de aprendizaje	24
2.2.3.1 Definición de la Comunidad profesional de aprendizaje	24
2.2.3.2 Beneficio de la Comunidad profesional de aprendizaje	25
2.2.3.3 Impacto de la Comunidad profesional de aprendizaje	25
2.2.4 El juego como estrategia de aprendizaje	26
2.2.4.1 Definición del juego	26
2.2.4.2 El juego y los enfoques curriculares	27

Capítulo III: Método

3.1 Tipo de investigación	28
3.2 Diseño de investigación	29

Capítulo IV: Propuesta de Plan de Acción: Diseño, implementación, monitoreo y evaluación

4.1 Plan de Acción	31
4.1.1 Objetivos	32
4.1.2 Participantes	32
4.1.3 Acciones	33
4.1.4 Técnicas e instrumentos	35
4.1.5 Recursos humanos y materiales	36
4.1.6 Presupuesto	36
4.2 Matriz de planificación del Plan de Acción	38
4.3 Matriz de monitoreo y evaluación	41
4.4 Validación de la propuesta	44
4.4.1 Resultados de validación	44

Referencias	45
--------------------	----

Apéndices

Matriz de consistencia	47
Árbol de problemas	48
Árbol de Objetivos	49
Instrumentos	50
Evidencias de las acciones realizadas	53

RESUMEN

El presente plan de acción nació de la necesidad de mejorar la gestión curricular del equipo directivo, con el deseo de elevar los logros de aprendizaje de nuestros estudiantes, por lo que lleva como nombre Gestión Curricular para el uso del juego como estrategia de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial La Negrita del Distrito Arequipa – Arequipa, cuyo objetivo general fue Fortalecer la gestión curricular para el uso del juego como estrategia de aprendizaje a través de la implementación de una Comunidad Profesional de Aprendizaje en la Institución Educativa Inicial La Negrita de Arequipa- Arequipa, participando en su ejecución un directivo, ocho docentes de aula y la totalidad de padres de familia.

El presente estudio usa una metodología activa, mediante un tipo de investigación aplicada, donde se ha utilizado el instrumento de árbol de problemas para determinar las causas y efectos del problema identificado; para lo que se utilizó el focus group para determinar el diagnóstico e identificar los problemas derivados de una deficiente gestión curricular, posteriormente se estableció el problema ya señalado, elaborándose el árbol de objetivos para determinar la alternativa de solución más adecuada: Implementación de Comunidades Profesionales de Aprendizaje con la finalidad de establecer parámetros de gestión curricular sobre el uso de juego como estrategia de aprendizaje. Para lo que se consultó diferentes fuentes teóricas que sustenten nuestra propuesta.

En base a los diferentes sustentos teóricos y prácticos, podemos afirmar que una adecuada gestión curricular que tiene como punto de partida la motivación docente a través de las Comunidades Profesionales de Aprendizaje mejora sustantivamente la práctica pedagógica y ha permitido que el Docente identifique, en nuestro caso la utilidad del juego como estrategia de aprendizaje.

Palabras clave: Comunidades profesionales de aprendizaje, gestión curricular, juego, monitoreo.