



UNIVERSIDAD
MARCELINO
CHAMPAGNAT

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

TRABAJO ACADÉMICO

**GESTIÓN CURRICULAR DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA
LÚDICA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 199
ESPÍRITU SANTO DE LA PROVINCIA DE TACNA - TACNA**

AUTOR: LOURDES GUADALUPE TEJERINA VEGAZO

ASESOR: ROXANA RITA PEROCHENA MORAN

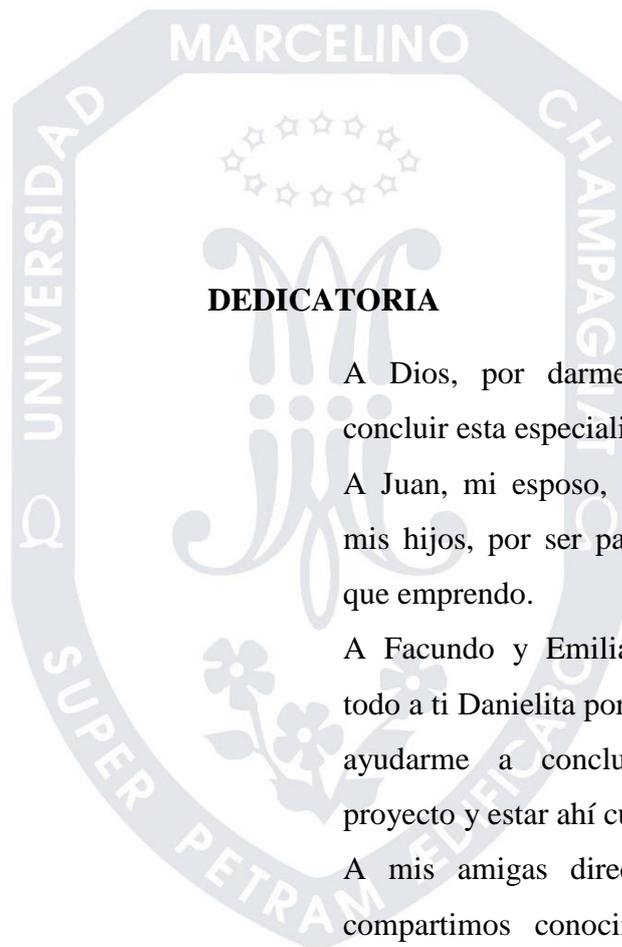
Trabajo Académico para la obtención del Título de Segunda Especialidad
en "Gestión Escolar con Liderazgo Pedagógico"

Tacna - diciembre 2018



PERÚ

Ministerio
de Educación



DEDICATORIA

A Dios, por darme la sabiduría para concluir esta especialidad.

A Juan, mi esposo, Mauricio y Daniela, mis hijos, por ser parte de los proyectos que emprendo.

A Facundo y Emilia, mis nietos, sobre todo a ti Danielita por ser mi fortaleza, por ayudarme a concluir con éxito este proyecto y estar ahí cuando lo necesito.

A mis amigas directoras, con quienes compartimos conocimientos, alegrías y tristezas.

A Rita Perochena, mi tutora, por ser positiva y apoyarme para seguir adelante y culminar la Segunda Especialidad, que Dios las bendiga.

ÍNDICE

Resumen	
Presentación	
	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.....	14
1.5 Justificación.....	15
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.....	23
2.2.1 Gestión Curricular.....	23
2.2.2 Planificación curricular.....	24
2.2.3 Estrategia de aprendizaje.....	24
2.2.4 Estrategias lúdicas.....	25
2.2.5 Estrategia de juego.....	25
2.2.6 Tipos de juegos.....	26
2.2.7 Monitoreo, acompañamiento y evaluación.....	28
2.2.8 Trabajo colaborativo.....	30
2.2.9 Plan de fortalecimiento docente.....	31
Capítulo III: Método	
3.1 Tipo de investigación.....	34
3.2 Diseño de investigación.....	34
Capítulo IV: Propuesta de Plan de Acción: Diseño, implementación,	

monitoreo y evaluación

4.1 Plan de Acción.....	35
4.1.1 Objetivos.....	36
4.1.2 Participantes.....	36
4.1.3 Acciones.....	37
4.1.4 Técnicas e instrumentos.....	38
4.1.5 Recursos humanos y materiales.....	39
4.1.6 Presupuesto.....	39
4.2 Matriz de planificación del Plan de Acción.....	41
4.3 Matriz de monitoreo y evaluación.....	45
4.4 Validación de la propuesta.....	49
4.4.1 Resultados de validación.....	49
Referencias.	51
Apéndices	54
Matriz de consistencia.....	54
Árbol de problemas.....	55
Árbol de Objetivos.....	56
Instrumentos.....	57
Evidencias de las acciones realizadas.....	63

RESUMEN

La presente investigación es de gestión curricular y de monitoreo acompañamiento y evaluación, la directora como líder pedagógico se plantea la realización del Plan de acción denominado “Gestión curricular del juego como estrategia lúdica en la institución educativa inicial N° 199 Espíritu Santo de la provincia de Tacna-Tacna” con el firme propósito de mejorar la práctica de la gestión curricular, en la aplicación del juego como estrategia lúdica, teniendo como participantes a las docentes, estudiantes y padres de familia.

La metodología aplicada es de tipo aplicada con un enfoque cualitativo, el diseño es de investigación acción, teniendo como variante la investigación acción participativa. En el diagnóstico encontrado después del monitoreo realizado a las docentes en el aula, se evidencia la inadecuada aplicación del juego como estrategia lúdica, en su práctica pedagógica, siendo este un problema, para el cual se formula la alternativa de solución con la implementación de un Plan de fortalecimiento del juego como estrategia lúdica; se encontró algunas tesis con autores nacionales e internacionales de las cuales se han rescatado las estrategias utilizadas que favorecen la aplicación de este Plan de acción, así mismo se explican los referentes teóricos para aclarar estas las definiciones y dar sentido al marco teórico, por lo que se plantea la alternativa de solución anteriormente enunciada.

El Plan de acción contempla como conclusión que nos damos cuenta que conocemos lo que es el juego, pero al aplicarlo no lo hacemos correctamente, así mismo está planificado para motivar a las docentes y hacer que se apropien de la estrategia del juego para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes y de su práctica pedagógica, como directora de la institución educativa existe la fortaleza de implementar este Plan de acción con apoyo de la comunidad educativa para asegurarnos de que la visión de nuestra institución se concrete.

Palabras Claves: aprendizaje, juego, monitoreo, trabajo colegiado.