



PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA
BACHILLERATO EN EDUCACIÓN 2016 - 2017

LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA EN RESPUESTA A LA
EMERGENCIA EDUCATIVA ANTE LA OCURRENCIA DE UN EVENTO
NATURAL, QUE HA AFECTADO A LOS ESTUDIANTES EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN BARTOLOME DE TUPE, UGEL 13 YAUYOS

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

VEGA ASCENCIO, Carmen Luz
RODRÍGUEZ LÓPEZ, Jaime Wilenton

Lima – Perú
2017

Índice

Carátula.....	pág. 1
Fundamentación y Justificación del Problema.....	pág. 3
Planteamiento del problema.....	pág. 6
Sustento teórico.....	pág. 7
Metodología de la investigación.....	pág.14
Plan de Acción.....	pág.16
Referencias Bibliográficas.....	pág. 21

I. FUNDAMENTACION Y JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

1. Diagnóstico: caracterización de la práctica pedagógica en el escenario de la investigación.

LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA EN RESPUESTA A LA EMERGENCIA EDUCATIVA ANTE LA OCURRENCIA DE UN EVENTO NATURAL, QUE AFECTADO A LOS ESTUDIANTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN BARTOLOME DE TUPE, UGEL 13 YAUYOS

1.1 Caracterización del contexto

El distrito de Tupe fue creada por Ley 8423 del 15 de julio de 1936, durante el gobierno del Presidente Felipe Santiago Salaverry, con sus Anexos de Aiza, Cachuy y Catahuasi. El 06 de junio de 1986 mediante Ley 24524, se independiza políticamente Cachuy, para la creación del nuevo distrito de Catahuasi. Quedando con otra demarcación territorial, la capital del distrito de Tupe y comunidad campesina reconocida el 12 de diciembre de 1939, Anexo de Pueblo de Aiza y la comunidad campesina reconocida el 12 de diciembre de 1939, anexo del pueblo de Aiza y la comunidad campesina reconocida el 15 de enero de 1968 y el centro poblado de Colca. El pueblo tupino continua construyendo su propio destino, utilizando de propia tecnología con sus lenguas Jaqaru y castellano como lenguas oficiales dentro del marco de una economía semicerrada, consolidando la sociedad comunal bajo el modelo de una economía de propiedad comunal; conservando sus costumbres vernaculares, mistificado con la transculturización, pero con fuerte dosis de cultura preinka andina, como por ejemplo las vestimentas ancestrales, principalmente de mujeres; el Wakjayra (herranza de vaca) Virgen de la candelaria (02 de febrero) limpia Acequia, etc.

Los pobladores del distrito de Tupe hablan la lengua Jaqaru, lengua hablada por sus 700 habitantes de la jurisdicción del distrito de Tupe, la lengua Jaqaru fue declarado patrimonio cultural de la Región Lima, por lo que el Congreso de la República declaró de interés nacional y necesidad pública la protección, investigación y promoción de la cultura e idioma Jaqaru y de las riquezas arqueológicas ubicadas en el distrito de Tupe, provincia de Yauyos, departamento de Lima. El Jaqaru proviene de los vocablos “jaqui” (ser humano”) y “aru” (comunicación humana) y su origen ancestral fue investigado por la doctora M.J. Hardman quien en su libro “De dónde vino Jaqaru” señala se derivaron tres lenguas hermanas: El Jaqaru, Kawki y el aymara, este último hablado por

más de 3 millones de personas en los pueblos altiplánicos de Puno. Esta lengua está en peligro de extinción, pues en Tupe solo es hablado por los adultos mayores de la zona, pues los más jóvenes, optan por emigrar a otras zonas.

De allí que el Gobierno Regional de Lima, a través de la Dirección Regional de Educación Lima provincias, ha dispuesto insertar su aprendizaje en la curricula regional diversificada de educación básica regular, educación superior no universitaria y universitaria.

La Institución Educativa San Bartolomé del distrito de Tupe, se encuentra ubicada en la plaza principal S/N del distrito de Tupe, es una Institución Integrada que atiende a los tres niveles educativos, la Institución educativa fue creada el año 1985 atendiendo los niveles educativos de educación primaria y secundaria, posteriormente se otorga la ampliación de servicio educativo en el nivel inicial partir del año 2008 y en el año 2010 se integra los tres niveles educativos, desde esa fecha la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, brinda los servicios de una educación pública de calidad basándose en el enfoque inclusivo y bilingüe.

1.2.- Caracterización de tu práctica docente

Jaime Wilenton Rodríguez López

Mis estudios profesionales los realice en la casa de estudio superior Ernesto Velit Ruiz de la ciudad de Chincha, en los años 1994 – 1999, graduándome como docente en la Especialidad de Lengua y Literatura, en el año 1999 me desempeñado como docente de educación secundaria en la Institución Educativa Santísima Trinidad de Tomas, el año 2000 me desempeño como docente por horas en la institución educativa 20712 Santa Ana de Tana, enseñando la especialidad de Lengua y Literatura del primer año hasta cuarto año de secundaria en la formación de enseñanza aprendizaje a los alumn@s y en la formación de escuelas para padres, al siguiente año fui contratado como docente por horas en la especialidad de lengua y literatura en la institución educativa Santiago de Viñac, del distrito de Viñac, provincia de Yauyos.

Desde el año 2004 hasta el 2006, me desempeño como director y docente de la institución educativa Especial de Yauyos, una experiencia nueva para mi formación profesional, teniendo la oportunidad de trabajar con niños y niñas con necesidades

educativas especiales, participando en distintos concursos regionales en las diversas convocatorias realizadas por la Dirección Regional de Educación Lima Provincias.

Desde el año 2007 hasta la actualidad me desempeñado como funcionario público en la Unidad de Gestión Educativa Local N° 13 Yauyos, desempeñándome en los siguientes cargos: Como especialista en trámite documentario (2007), especialista en Racionalización (2008 – 2010); y Coordinador Local del programa presupuestal 068 PREVAED (2013- 2017), encargándome de fortalecer las capacidades a directores y docentes en Gestión del Riesgo de Desastres, en el sistema educativo. Para que puedan brindar una respuesta oportuna ante situaciones de emergencias y desastres y sean resiliente ante la ocurrencia de emergencias.

En el transcurso de mi formación profesional he cursado un diplomado en Gestión Pública (2013) en el Instituto de Gobierno de la Universidad San Martín de Porres y una especialización en Gestión del Riesgo de Desastres en la facultad de Ciencias económicas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Uno de mis anhelos y metas es obtener el grado de Doctor en Gestión Pública y contribuir con el bien común a la población, para un desarrollo sostenible.

CARMEN LUZ VEGA ASCENCIO

Mis estudios superiores lo realice en el instituto superior pedagógico público de Yauyos – Catahuasi de la especialidad educación primaria(2003- 2007) e y mi segunda especialidad del nivel inicial en el instituto superior pedagógico “Jesús de Nazaret” en cañete (2014 – 2015)

Me desempeño como docente del nivel inicial desde hace 3 años, mi primera experiencia laboral como docente lo realicé en el año 2015 en la institución educativa N°20697 “ Túpac Amaru” de hongos, distrito de hongos, provincia de Yauyos , departamento de lima , ugel 13 de Yauyos , lugar donde desempeñe como docente de inicial por tres meses (marzo, abril mayo, junio) coberturando una licencia Y los otro seis meses (julio, agosto , setiembre, octubre, noviembre, diciembre.) en el nivel primaria.

En el año 2016 labore en la institución educativa de Huañec N°504 en el nivel inicial con niños de 3,4 y 5 años.

En este mismo año aporte pedagógicamente y sociolingüísticamente en la revitalización de la lengua kawki por la cual fue reconocido mediante resolución ministerial N° 106 – 2017.

Asi mismo fui designada como docente fortaleza del programa prevaed , encargada como facilitadora en la etapa lúdica en situaciones de emergencia de desastre ,participando como ponente en el taller de fortalecimiento de capacidades en gestión del riesgos y desastres en el sistema educativo.

En la actualidad me desempeño como docente en la institución educativa integrado” San Bartolomé de tupe” en el nivel inicial con niños de 5 años en la cual brindo mis aprendizaje adquirido de conocimiento pedagógico.

2. Planteamiento del problema: presentación y formulación de la pregunta guía.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los distintos eventos naturales que se producen en nuestro planeta, son consecuencias naturales del cambio climático a diario suceden distintos eventos naturales, que afectan a la población y sus medios de vida, así mismo afectan la economía de la población y el Producto Bruto Interno – PBI, Nuestro País por encontrarse en el cinturón de fuego y por las ubicaciones geográficas están expuestas a distintos peligros naturales y antrópicos. Cómo precedente en nuestro país sucedieron muchos eventos naturales que afectaron la economía y aumento de la pobreza, pérdida de viviendas, servicios básicos y afectación a la población. Así mismo afecta el sistema educativo, y su entorno educativo, para brindar una respuesta oportuna ante la ocurrencia de un sismo, caso el terremoto que sucedió el 15 de agosto del año 2017, en la cual se suspendió las labores educativas por el periodo de 2 meses y medio, por lo que no existía una respuesta oportuna a la emergencia educativa.

En el distrito de Tupe la población en general y comunidad educativa, el año 2007, no se encontraba preparada para afrontar eventos adversos, así como muchas otras instituciones educativas y población en general se encontraba desprevenidos. el

Ministerio de Educación, desde el año 2013 se implementa el programa presupuestal 068 PREVAED, cuya finalidad es la de brindar una respuesta oportuna ante la ocurrencia de eventos naturales. Como la etapa de la contención socio emocional, y lúdica.

Los juegos lúdicos en situaciones de emergencia y desastres, contribuyen a restablecer la emoción de los estudiantes afectados por eventos naturales.

II. SUSTENTO TEÓRICO

Es claramente reconocido por diversos autores y desde diferentes líneas teóricas la importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño. Ya sea desde el punto de vista funcional, estructural como afectivo, se impone como una actividad posibilitadora del desarrollo, tanto es así que su ausencia generalmente debe ser tomada como signo patológico. Es esperable que los niños jueguen y que a través de ese juego se haga posible la elaboración de conflictos, las compensaciones, la realización de anhelos, la ejercitación que exprese el placer por el dominio de alguna función, la socialización y el intercambio.

2.1 Estrategias metodológicas

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

Piaget clasifica y explica la evolución de los juegos partiendo del período sensoriomotriz centrándose en las características estructurales de los mismos y desechando la clasificación por el contenido, la función y el origen. Nos dice: “Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: Grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensorio motor elemental hasta el juego social superior.” a) Partiendo de esta base elabora tres grandes categorías que le permitirán luego dar su explicación e interpretación del juego según la estructura del pensamiento del niño. Primero brevemente veremos los tres criterios de clasificación y la evolución de los mismos para luego pasar a la explicación piagetiana del juego.

La clasificación de los juegos.

1) El juego de ejercicio.

Esta primera etapa se caracteriza por el hecho de prolongar la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional. Comienza en el subestadio II del período sensoriomotriz y aparece marcando una pequeña diferenciación respecto de la asimilación adaptativa, es decir, repite la acción por el placer del ejercicio funcional y el placer ligado al dominio (mirar por mirar, mirar al revés, manipular por manipular, algunas fonaciones). Si bien no todas las reacciones circulares de esta etapa tienen un carácter lúdico, la mayoría de ellas se prolongan en juego cuando prevalece ese placer funcional, o en otros términos, la asimilación más pura. Vale como guía para el análisis de las conductas cuando Piaget señala que: "...un esquema no es jamás en sí mismo lúdico o no lúdico y su carácter de juego no proviene sino del contexto o del funcionamiento actual."

Es decir, que lo que debemos observar siempre es el aspecto funcional en donde la asimilación predomina y desborda a las conductas que tienden a la adaptación. Hasta el subestadio V se desarrolla el juego de ejercicio preverbal y durante el VI estadio comienza el juego simbólico. Cabe agregar que dentro de esta clasificación de los juegos de ejercicio también encontraremos los juegos de ejercicio de pensamiento, cuya diferencia con la etapa siguiente es la de ser no simbólicos. Esto ya se corresponde con la etapa verbal y allí se ejercita el pensamiento por placer, como en las combinaciones de palabras o en el hecho de preguntar por preguntar (los famosos porqués de los niños) que surgen de un contexto adaptativo pero que luego el niño repite por el simple placer de hacerlo.

También entran en este contexto las fabulaciones en situaciones donde combina ideas sin interés en afirmar nada y sólo porque le agrada combinar palabras, o la invención de cuentos sin principio ni fin. Lo común en estas actividades de pensamiento es que el niño no tiene para Piaget ningún interés real por el contenido del pensamiento y cuando el interés surge estas ejercitaciones derivan hacia el juego simbólico.

2) El juego simbólico.

El juego simbólico forma parte de una de las cinco conductas que surgen como expresión de la función semiótica o simbólica recordemos. Pues que dicha función se

desarrolla durante el período preoperatorio, que es un período preparatorio de lo que luego se construirán como las estructuras lógicas elementales del período operatorio concreto. Entonces tenemos que en el preoperatorio se va a reconstruir en otro plano (el de la representación) lo ya logrado en el nivel sensoriomotriz, en donde las representaciones se coordinan aún de manera pre-lógica y el pensamiento del niño es todavía no sistemático, impreciso y falto de la movilidad que le otorgará luego la reversibilidad operatoria.

En este contexto el juego simbólico aparece como una actividad predominantemente asimiladora y es a través del símbolo que el sujeto va a representar un objeto ausente bajo una forma de representación ficticia (efecto de la acción de deformante de la asimilación), donde la ligadura entre el significante y el significado estará en función de los intereses puramente subjetivos y lejos de la función convencional que ejercen los signos en el lenguaje socializado. La función de compensación, de realización de deseos y la elaboración de conflictos del juego simbólico le sirve al sujeto para la asimilación de lo real al yo sin tener que adaptarse a las restricciones de lo real.

El mundo en el que se desenvuelve el niño es el mundo y el lenguaje de los adultos y en este sentido el juego simbólico y la creación de significantes construidos por él, lo que Piaget llama “símbolos motivados”, le permiten una forma de expresión acorde a sus necesidades. La imaginación simbólica que implica la combinación libre y la asimilación recíproca de los esquemas, que aparece alrededor del segundo año de vida y tiene su apogeo entre los 2 y los 4 años, aleja al juego del simple ejercicio, aunque en el simbolismo queden subsumidos en muchas ocasiones las acciones o ejercicios del estadio precedente.

Lo que en el período sensoriomotriz eran ejercicios y rituales lúdicos se transformarán luego en esquemas simbólicos debido a que se salen del contexto de la acción habitual y se aplican a otros objetos. Hay disociación entre el significante y el significado donde: “...el gesto ejecutado por juego, así como el objeto al cual se aplica juegan el papel de simbolizantes y el gesto representado el de simbolizado.”

Entre los 4 y los 7 años los juegos simbólicos comienzan a declinar y el símbolo va perdiendo su carácter de deformación en vías de una representación imitativa de la realidad. Esto va de la mano de una mayor organización del pensamiento, la preocupación creciente por la imitación exacta de lo real en las representaciones, ya

sean éstas escenificaciones o construcciones materiales de la representación (modelados, dibujos, construcciones de objetos concretos, etc.) y el comienzo del simbolismo colectivo (cuando el niño juega en una escena con diferenciación y adecuación de papeles o roles). Es allí donde según Piaget el juego evoluciona hacia formas más adaptadas ligadas al trabajo o a la imitación.

3) El juego reglado.

El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción. A partir de los 11 o 12 años disminuye el simbolismo de manera correlativa a una mayor adaptación social y, como mencionáramos con anterioridad, aparecen los trabajos manuales, los dibujos y las construcciones cada vez más adaptados a lo real. Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado.

La regla además de constituir una regularidad implica una obligación, distinguiéndose dos tipos de reglas: las transmitidas que se institucionalizan y surgen del contexto social pasando de generación en generación y las reglas espontáneas que suponen convenios momentáneos. Es interesante que este último tipo de reglas generalmente se establezca en relaciones entre pares contemporáneos y en este sentido marca un avance en la reciprocidad y en la socialización. Como señala Piaget: “En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.”

Entre estas tres formas del juego que son de aparición sucesiva aunque funcionalmente en ocasiones haya superposiciones o inclusiones (por ej. la regla enmarcando al ejercicio), veremos que surgen relaciones diversas respecto de los juegos de construcción que, si bien para Piaget no constituyen una etapa entre las otras en la evolución del juego, sin embargo señalan una transformación que orienta la actividad hacia formas de representación más adaptada.

La explicación Piagetiana del juego.

Piaget concibe al juego ligado a pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de una predominancia o polaridad que es la de la asimilación sobre la acomodación. Desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo. En primer lugar el juego se hace posible merced a la disociación entre la asimilación y la acomodación y a la subordinación de la acomodación respecto de la asimilación. Esto sitúa a las conductas alejadas de la adaptación a lo real y con un efecto deformante (característico de la asimilación más o menos pura) y ligadas al egocentrismo que prevalece en las primeras fases del desarrollo.

El juego entonces estaría en continuidad con el desarrollo del pensamiento y sería en palabras de Piaget: “...la expresión de una de las fases de esta diferenciación progresiva; es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse en las formas de equilibrio permanente que harán de ella su complementario al nivel del pensamiento operatorio o racional.” Es interesante además cómo lo lúdico luego quedara subsumido y transformado en el pensamiento del adulto donde “...haciendo participar como asimilador a esta imaginación creadora que permanecerá como motor de todo pensamiento ulterior y aun de la razón.” Por lo tanto el juego y sus intermediarios, se hallan ligados a la totalidad del pensamiento.

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el

contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

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

El juego es un entramado entre la acción, el símbolo, las reglas y modos culturales que se relacionan entre sí, aunque en algunos juegos el peso se oriente más hacia alguno de esos elementos.

Considera que en el juego el pensamiento evoluciona a través de la imaginación y de la ficción. Estas se materializan con el juego y en la limitación de la regla adulta se aprende el sentido cultural en el que el niño o niña están inmersos.

A través de la perspectiva sociocultural, Vygotsky define el juego con cierta característica, como:

- Actividad humana basada en las relaciones interactivas entre el sujeto y el entorno social donde se desarrolla.
- Relaciones interactivas.
- Simbólico, se accede a diversos mundos en los que se pueden satisfacer necesidades. El símbolo está asociado a los contextos que lo dotan de significado cultural, de esta forma las situaciones imaginadas no son completamente independientes del entorno que las provoca.
- Asociados a reglas que vienen impuestas por la acción dotada de sentido. En el juego se aprende e interioriza dichas normas y el valor social de las acciones que se presentan.

Los juegos lúdicos son una estrategia implementada por UNICEF y otras instituciones tales como ONGs y ministerios de educación para garantizar la protección de los niños, niñas y adolescentes en situaciones de emergencia y desastres. Se trata de un enfoque integrado y basado en derechos para elaborar programas en condiciones de

inestabilidad. Procuran garantizar derechos de supervivencia, desarrollo, participación y protección, al proporcionarles servicios sociales básicos en un entorno seguro.

Este enfoque centrado en la familia y la comunidad, en pos del bienestar de la niñez, cubre aspectos relativos a salud e higiene, actividades recreativas, cuidados, asistencia psicosocial y educación.

Ofrecen un enfoque basado en derechos humanos: son inclusivos e integran servicios básicos para garantizar los derechos de supervivencia, desarrollo, participación y protección.

Proporcionan un conjunto integrado de servicios básicos que se refuerzan recíprocamente: higiene infantil, ayuda a las madres y los lactantes, ayuda psicosocial, educación y recreación, orientación a los padres y madres.

Motivan el compromiso de todos los actores (el gobierno, los donantes bilaterales, las organizaciones internacionales, las ONG) para que los niños, niñas y adolescentes sean el eje central de la planificación y el desarrollo de los servicios comunitarios.

Los propios niños, niñas y adolescentes participan en la evolución del concepto.

Se adapta a todas las estructuras y lugares en beneficio de los niños, niñas y adolescentes refugiados, internamente desplazados y locales.

Cada actor contribuye al desarrollo de la iniciativa de acuerdo con su capacidad y trabaja en colaboración con otros asociados.

Representan una oportunidad de proteger activamente los derechos de la niñez.

Establecen normas mínimas: necesidades de contar con espacio y equipos suficientes para cada servicio, por ejemplo: Educación, actividades recreativas, entre otros.

El Ministerio de Educación a través del programa presupuestal 068 PREVAED en el marco de la Ley 290664 Ley del SINAGERD, institucionaliza la gestión del riesgo de desastres en el sistema educativo.

El Ministerio de Educación es responsable de asegurar el derecho a la educación en situaciones de riesgo de desastre y emergencias, y fundamentalmente evitar que se interrumpa el servicio educativo; para ello requiere que la UGEL N° 13 Yauyos, gestione el riesgo de desastres de manera oportuna y planificada frente a los posibles

eventos adversos generando mecanismos para prevenir, reducir o responder de manera adecuada a las emergencias o desastres.

En este contexto la Unidad de Gestión Educativa Local N° 13 Yauyos, implementa el Programa Presupuestal Estratégico Reducción de la Vulnerabilidad y Atención de Emergencia de Desastres – PREVAED - 068 - Escuela Segura, para atender a nuestros educandos que están expuestos por la ubicación de sus instituciones educativas y/o el lugar donde viven a riesgos de desastres, a fin de salvaguardar la vida de los educandos, proteger el patrimonio económico y académico de la escuela e incrementar sus posibilidades de recuperación ante la adversidad así como también garantizar la continuidad del servicio educativo en situación de emergencia y desastres se requiere que la UGEL N° 13 Yauyos, lidere la cultura de prevención en la Provincia de Yauyos, garantizando la institucionalización de la Gestión de Riesgo de Desastres en las Instituciones Educativas y programas, que les permita gestionar los riesgos existentes en su ámbito jurisdiccional.

El juego se diferencia de las actividades lúdicas, porque estas últimas nos pueden servir para enseñar y también ayudar a que las y los estudiantes se distraigan y continúen con su proceso de rehabilitación emocional. Es necesario recordar que nuestras primeras experiencias infantiles marcan cómo viviremos el futuro, por ello como docentes es valioso conocer el desarrollo evolutivo. Este se da de manera transversal e integral incluyendo lo afectivo, cognitivo, social, físico y ambiental.

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

1. **Tipo de Investigación**

Investigación cualitativa descriptiva, método de investigación acción.

2. **Objetivos**

Mejorar la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia en la actividad socioemocional en respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural para restablecer las habilidades socioemocionales

Ante la ocurrencia de un evento natural, que afectado a los estudiantes en la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.

Objetivo Especifico 1

- Identificar los juegos lúdicos como estrategia para mejorar la actividad socioemocional en respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural, que afectado a los estudiantes en la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.

Objetivo específico 2

- Identificar las áreas y capacidades que desarrolla los juegos lúdicos como estrategia para mejorar las actividades socioemocional en respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural, que afectado a los estudiantes en la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.

3. Hipótesis de acción

3.1 Hipótesis de acción 1

La aplicación de los juegos lúdicos como estrategia mejorara la actividad socio emocional en respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural, que afectado a los estudiantes en la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.

3.2 Hipótesis de acción 2

Se elaboraran sesiones de aprendizaje con los juegos lúdicos como estrategia para mejorar las actividades socioemocional en respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural, que afectado a los estudiantes en la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.

4. Beneficiarios

Los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe.

5. Instrumentos

La técnica que se utiliza en la investigación es la observación y lista de cotejo.

La estrategia son los juegos lúdicos.

IV. PLAN DE ACCIÓN

1. Matriz de acciones (actividades, recursos, responsable, cronograma).

Hipótesis de acción	Acción	Estrategias/ actividades	Responsable	CRONOGRAMA				
				JULIO 1 2 3 4	AGOSTO 1 2 3 4	SEPTIEMBRE 1 2 3 4	OCTUBRE 1 2 3 4	NOVIEMBRE 1 2 3 4
La aplicación de estrategias en los juegos lúdicos fortalecerá sus capacidades y actitudes en la respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural huayco en los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.	Investigar sobre las diferentes estrategias adecuadas en los juegos lúdicos	.Buscar bibliografía física y virtual .Seleccionar las actividades lúdicas adecuadas a desarrollarse.	Formador	X				
	Seleccionar los juegos lúdicos y materiales adecuados para la intervención en la educación no formal	. Adecuar las estrategias lúdicas de acuerdo al contexto a desarrollarse. . Elaborar sesiones de aprendizaje en la aplicación de juegos lúdicos. . Comprobación de la intención de los juegos lúdicos y su fin pedagógico.		XX			X	X
	Aplicar las estrategias en los juegos lúdicos con los estudiantes	. Ejecutar los juegos lúdicos y la sesión de aprendizaje programada .Evaluar la eficacia de las estrategias de los juegos lúdicos en situación de emergencia			XX			
La mejora de las actitudes socioemocional es desarrollara las capacidades y actitudes de las áreas de matemática y comunicación en la respuesta a la emergencia educativa ante	Investigar cómo mejorar la actitud socio emocional en los estudiantes	. Buscar bibliografía física y virtual ..Seleccionar las actividades lúdicas adecuadas a desarrollarse.	Formador	XXX				
	Diseñar las sesiones de aprendizaje de los juegos lúdicos con enfoque pedagógicos de	. Adecuar las actividades lúdicas al contexto. . Elaborar sesiones de aprendizaje en matemática y comunicación en la		X		X		

la ocurrencia de un evento natural huayco en los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.	comunicación y matemática Aplicar los distintos juegos lúdicos con los materiales educativos adecuados.	aplicación de juegos lúdicos. . Desarrollar los juegos lúdicos según programado durante la emergencia educativa .Evaluar la eficacia de las estrategias de juegos lúdicos en el área de matemática y comunicación.		XX	X			
---	--	--	--	----	---	--	--	--

1. Matriz de evaluación

1.1 Indicadores (de proceso, de resultado en relación a las hipótesis de acción y que tengan que ver con los cambios esperados en el estudiante y docente investigador).

Hipótesis de acción La aplicación de estrategias en los juegos lúdicos fortalecerá sus capacidades y actitudes en la respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural huayco en los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.	ACCION	La aplicación de estrategias en los juegos lúdicos
		Fortalecerá
	RESULTADO	sus capacidades y actitudes en la respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural huayco en los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.

Hipótesis de acción La mejora de las actitudes socioemocionales desarrollara las capacidades y actitudes de las áreas	ACCION	La mejora de las actitudes socioemocionales
		Desarrollará

de matemática y comunicación en la respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural huayco en los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos	RESULTADO	las capacidades y actitudes de las áreas de matemática y comunicación en la respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural huayco en los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos
--	-----------	---

ACCION	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACION
La aplicación de estrategias en los juegos lúdicos	<ul style="list-style-type: none"> .Capacitación docente, talleres enfocados a fomentar las en la aplicación de estrategias de los juegos lúdicos en la comunidad educativa . Búsqueda de información relacionada al tema. 	<ul style="list-style-type: none"> .Certificaciones o registros de asistencia a las capacitaciones. . Lista de Cotejos. . Ficha de observación.
La mejora de las actitudes socioemocionales	<ul style="list-style-type: none"> . Capacitación de docente, enfocados a mejorar las actitudes socioemocionales. . Búsqueda de información relacionada al tema. . Diseño y ejecución de sesiones de juegos lúdicos en las áreas de matemática y comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> . Registro de asistencia. . Lista de cotejo. . Guías de observación al docente, en el desarrollo de juegos lúdicos.

RESULTADOS	INDICADOR DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>El desarrollo de las estrategias de los juegos lúdicos fortalecerá sus capacidades y actitudes en la respuesta a la emergencia educativa ante la ocurrencia de un evento natural huayco en los estudiantes de la Institución Educativa San Bartolomé de Tupe, UGEL 13 Yauyos.</p>	<p>El 90 % de los alumnos restablecerán sus emociones después de haber ocurrido un evento adverso.</p> <p>El 100% de los alumnos mediante las acciones pedagógicas fortalecerán sus capacidades de matemática y comunicación en una educación no formal,</p> <p>El 100 % de los alumnos son más resilientes ante la ocurrencia d eventos adversos.</p>	<p>. Aplicación de test emocionales.</p> <p>. Lista de cotejos y fichas de observación.</p> <p>. Ficha de evaluación.</p>

1.2 Fuentes de verificación

1.2.1 Fuente de verificación acción 1

FUENTES DE VERIFICACIÓN
<ul style="list-style-type: none">. Base de datos de alumnos afectados socioemocional.. Fichas de observación al docente.. Test socioemocional.. Fichas de evaluación.

Referencias Bibliográficas

<http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guia-metodologica-ludica-2015.pdf>

https://www.unicef.org/republicadominicana/MANUAL_TERAPIAS_Y_JUEGOS.pdf

<http://www.pcm.gob.pe/wp-content/uploads/2014/04/Gu%C3%ADa-docente-sobre-bajas-temperaturas.pdf>

<http://www.minedu.gob.pe/abrigateperu/pdf/web-ludico-primaria-heladas.pdf>

<http://www.eird.org/cd/herramientas-recursos-educacion-gestion-riesgo/pdf/spa/doc18014/doc18014-contenido.pdf>

<https://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiIpKCDhIzVAhVG2SYKHUuQB7cQFgglMAA&url=http://s3.amazonaws.com/dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2774872.pdf&usq=A>

<https://www.unicef.org/panama/spanish/herramienta1.pdf>